

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ILLUSION, IDÉALISATION, GRATIFICATION.
L'IMMERSION DANS LES UNIVERS DE FICTION
À L'ÈRE DU JEU VIDÉO

THÈSE
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DOCTORAT EN SÉMIOLOGIE

PAR
CARL THERRIEN

JUIN 2011

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

Remerciements

À Bertrand Gervais et Bernard Perron, pour leur travail de direction assidu et leurs encouragements.

À Dominic Arsenault, Sébastien Babeux, Anick Bergeron, Alexis Blanchet, Maude Bonenfant, Kelly Boudreau, Shanly Dixon, Simon Dor, Steve Giasson, Louis-Martin Guay, Alison Harvey, Marc Joly-Corcoran, Hélène Laurin, Henry Lowood, Philippe Mathieu, Vincent Mauger, Andréanne Morin-Simard, Martin Picard, Cindy Poremba, Marc-André Primeau, Guillaume Roux-Girard, Carlos Roncero, Mark J. P. Wolf, pour les nombreuses discussions stimulantes.

À la cuvée 2009-2010 du DESS en design de jeu vidéo, pour l'inspiration.

À tous ceux-là encore, à mes amis, à ma famille, pour l'essentiel : leur compagnie.

Merci!

L'auteur tient également à remercier le Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture de même que le Centre de recherches en sciences humaines pour leur soutien financier.

Table des matières

Liste des figures	v
 Introduction. Du jeu à la fiction	1
<i>Première partie</i>	13
<i>Le grand fantasme de l'immédiateté</i>	
I. L'immersion à l'époque de la prolifération technique	14
Immersion corporelle	15
Dispositifs immersifs et institutions fictionnelles	24
Jeu vidéo et fétichisme technologique	27
II. La question des instances. Stratégies de représentation et effacement.....	40
Mettre en monde	41
Le narrateur fondamental	44
Le grand imagier	49
Le récit vidéoludique	57
III. La médiation vidéoludique.....	65
Qui est là? Une instance, quatre niveaux	68
Immersion totale, identification totale	90
<i>Deuxième partie</i>	95
<i>La quête de l'avatar</i>	
IV. L'idéalisation de l'expérience.....	96
Un pied dans la fiction : postures immersives.....	100
La posture ludique : une activité réelle	105
Idéalisation de l'expérience.....	110
Univers ludiques	112

V. L’immersion idéalisée. Ocularisation et focalisation	118
Pour en finir avec l’identification.....	119
Le fantôme du manoir Stauf.....	126
Voir mieux	129
Savoir plus	140
Rétention et complétude.....	153
VI. L’actantialisation vidéoludique.....	156
L’effort vidéoludique, une question d’arrimage.....	160
Concrétisation / irréalisation	170
De quelques configurations immersives vidéoludiques	175
Redoublement et antalgie. Le corps irréalisé	185
<i>Troisième partie.....</i>	<i>194</i>
<i>L’immersion dans les univers de fiction</i>	
VII. L’immersion fictionnelle, en théorie(s)	195
La réception idéalisée.....	196
La théorie modale de la fiction.....	199
Théories sémiotiques.....	205
Cognitivisme	216
VIII. Immersion et émotion	227
La psychologie de l’émotion.....	229
Émotions fictionnelles.....	235
Bruno et Guy, un étrange cas d’empathie	238
Émotions artefacts.....	250
IX. La fiction vidéoludique	260
La fiction en jeu	262
Écologie de la peur.....	274
Écologie de l’empathie.....	286
Conclusion. De la fiction au discours	299
Bibliographie.....	309

Liste des figures

1-1	La <i>Sala delle Prospettive</i> (Baldassare Peruzzi, 1516)17
1-2	Le Cinéorama de Raoul Grimoin-Sanson (1900)18
1-3	Le spectacle <i>SonicVision</i> (directeur de conception : Chris Harvey), présenté au planétarium Hayden de New York20
1-4	HMD et <i>data glove</i> utilisé par la NASA au milieu des années 199022
1-5	Qualité figurative : 2D (<i>Mortal Kombat II</i> , Midway, 1993) vs. 3D polygonale (<i>Battle Arena Toshinden</i> , Tamsoft, 1994)29
1-6	<i>Black & White</i> (Lionhead Studios, 2001)33
1-7	À gauche : le Stuntmaster de Victormaxx (1993); à droite : le VFX1 Headgear de Forte Technologies (1994)34
1-8	Partie de pêche dans <i>The Legend of Zelda. Twilight Princess</i> (Nintendo, 2006)35
2-1	À gauche : affiche publicitaire pour <i>La dame du lac</i> (Robert Montgomery, 1947); à droite : Philip Marlowe se regarde dans un miroir56
2-2	À gauche : variation d'échelle dans <i>Phantasy Star III</i> (Sega, 1990); à droite : une scène figée dans une boucle perpétuelle (<i>Dragon Warrior VIII</i> , Level-5, 2004)62
2-3	Une tentative d'assassinat préméditée (<i>Call of Duty 4 : Modern Warfare</i> (Infinity Ward, 2007)63
3-1	Capture d'écran promotionnelle pour le jeu <i>Need for Speed: Shift</i> (Slightly Mad Studios, 2009)68
3-2	La boucle cybernétique schématisée par Aarseth (1997:104)69
3-3	À gauche : tutoriel dans <i>Robo Army</i> (SNK, 1991); à droite : tutoriel dans <i>Art of Fighting</i> (SNK, 1992)71
3-4	Mini-jeu dans la version Wii de <i>Madden NFL 10</i> (EA Sports, 2009)72
3-5	À gauche : indicateur d'intégrité physique dans <i>Jungle Hunt</i> (Taito, 1982); à droite : capital d'intégrité physique et inventaire dans <i>Ys: The Vanished Omens</i> (Nihon Falcom, 1987)74

3-6	Système de guidage spatio-narratif dans <i>Red Faction: Guerrilla</i> (Volition, 2009)75
3-7	Sommaire dans <i>Panzer Dragoon Orta</i> (Smilebit, 2002)78
3-8	Apprentissage par imitation (<i>Maui Mallard in Cold Shadow</i> , EuroSoft, 1996)80
3-9	Concrétisation des indicateurs de vitalité et de munitions dans <i>Dead Space</i> (EA Redwood, 2008)83
3-10	Écran d'inventaire dans <i>Alone in the Dark</i> (Eden Games, 2008)83
3-11	Signalisation dans <i>Burnout Paradise</i> (Criterion, 2007)85
3-12	Visualisation en mode détective dans <i>Batman: Arkham Asylum</i> (Rocksteady Studios, 2009)85
3-13	Un foyer mnémonique dans <i>Prince of Persia : The Sands of Time</i> (Ubisoft Montreal, 2003)88
3-14	À gauche : capture d'écran promotionnelle; à droite : rencontre tangible entre Derrick et Alex (<i>Breakdown</i> , Namco, 2003)92
4-1	« Qui me regarde? » (<i>eXpérience 112</i> , Lexis Numérique, 2007)99
4-2	Sept dispositifs fictionnels (Schaeffer, 1999 : 255)101
4-3	À gauche : faisceau d'engagement optimal (Csikszentmihalyi, 1975); à droite : la qualité de l'expérience en fonction de la relation entre défis et compétences (Csikszentmihalyi, 1997:31)111
5-1	Quatre catégories de jeux vidéo selon Klevjer (2006:132)123
5-2	Un point de vue anthropomorphe... une expérience de l'au-delà (<i>The 7th Guest</i> , Trilobyte, 1993; fragment)127
5-3	Un suspense particulièrement visible (<i>Sabotage</i> , A. Hitchcock, 1936)133
5-4	À gauche : <i>St-Jérôme dans son cabinet de travail</i> (Antonella de Messina, 1475); à droite : retable de Saint-Pierre Martyr à Florence réalisé par Fra Angelico (1427-28)134
5-5	À gauche : point de vue aérien dans <i>Gauntlet</i> (Atari, 1985); à droite : point de vue latéral dans <i>Sonic the Hedgehog</i> (Sega, 1991)135
5-6	Échelles discordantes. À gauche : <i>Warcraft II. Tides of Darkness</i> (Blizzard, 1995); à droite : <i>Civilization IV</i> (Firaxis Games, 2005)136
5-7	Vision perçante. À gauche : <i>Punchout</i> (Nintendo, 1984); à droite : <i>The Sims 2</i> (Maxis, 2004)137

5-8	Variations du point de vue dans <i>Rainbow Six. Vegas</i> (Ubisoft Montreal, 2006)139
5-9	Variations du point de vue évoqué par le langage (Barthes, 1985 [1966]:197)141
5-10	Indicateur de menace dans <i>The Chronicles of Riddick. Assault on Dark Athena</i> (Starbreeze, 2009)148
5-11	Radar intelligent dans <i>Metal Gear Solid 2. Sons of Liberty</i> (Konami, 2001)150
6-1	La main virtuelle du joueur se saisit d'un fidèle en train de se noyer dans <i>Black & White</i> (Lionhead Studios, 2001; fragment)162
6-2	À gauche : arrimage séquencée dans <i>Links LS Classic</i> (Access Software, 2002); à droite : arrimage séquencée dans <i>Bully</i> (Rockstar Vancouver, 2006)164
6-3	Gestion de l'intégrité physique dans <i>Call of Cthulhu. Dark Corners of the Earth</i> (Headfirst, 2005)171
6-4	Exemple de tableau175
6-5	<i>Wii Sports (boxe)</i>177
6-6	<i>God of War III</i>178
6-7	<i>Eye of the Beholder</i>179
6-8	<i>Guitar Hero</i>180
6-9	<i>Doom</i>182
6-10	<i>The Elder Scrolls III: Morrowind</i>184
7-1	Le cercle heuristique de Perron (2002)219
8-1	Voies basse et haute dans le traitement de stimuli émotionnels (Ledoux, 1996:164)230
8-2	Expressions faciales typiques – originale à gauche, caricaturée à droite – pour six émotions primaires. De gauche à droite : la joie; la surprise; la peur, la tristesse, le dégoût et la colère (Calder et al., 1997: 923)231
8-3	Le modèle de Plutchik (2003:104-105)234
8-4	Suspense alterné (<i>Strangers on a Train</i> , Alfred Hitchcock, 1951)241
8-5	À gauche : réaction de Bruno. À droite : Bruno tente de récupérer le briquet243

(*Strangers on a Train*, Alfred Hitchcock, 1951)

8-6	À gauche : Sarah Connor réussit à enclencher un mécanisme pour se débarrasser du T-800 (<i>The Terminator</i> , James Cameron, 1984; fragment). À droite : James Kirk suspendu au-dessus de la planète Vulcain (<i>Star Trek</i> , J. J. Abrams, 2009; fragment)244
8-7	À gauche : Jack Bauer sous torture; à droite : Abu Fayed évoque la mort sanglante de son frère aux mains de Jack (24, saison 6, épisode 1, Jon Cassar, 2007; fragments)246
8-8	Attaque au pesticide (<i>North by Northwest</i> , Alfred Hitchcock, 1959)253
8-9	La qualité de l'expérience en fonction de la relation entre défis et compétences (Csikszentmihalyi, 1997:31)258
9-1	Quatre modalités de mise en jeu268
9-2	Représentation de l'état affectif de l'avatar (<i>Lands of Lore. The Throne of Chaos</i> , Westwood Studios, 1993)275
9-3	À gauche: scène-choc dans <i>Friday the 13th</i> (Domark, 1985); à droite: extensions menaçantes dans <i>Soldier Blade</i> (Hudson Soft, 1992)276
9-4	Altair achève un soldat dans <i>Assassin's Creed</i> (Ubisoft Montreal, 2007)278
9-5	À gauche: écran ensanglanté dans <i>Call of Cthulhu. Dark Corners of the Earth</i> (Headfirst, 2005); à droite: hallucination fictive dans <i>Eternal Darkness. Sanity's Requiem</i> (Silicon Knights, 2002; effet reconstitué)279
9-6	À gauche : une créature extraterrestre prend la fuite; à droite : le joueur domine complètement son adversaire (<i>Crysis</i> , Crytek, 2007)282
9-7	Un écosystème où la peur n'a pas toujours sa place (<i>Zenonia</i> , Gamevil, 2009)287
9-8	Projection empathique dans le désespoir d'Alyx (<i>Half-Life 2. Episode One</i> , Valve, 2006)289
9-9	Flint en état de crise (<i>Mother 3</i> , Brownie Brown, 2006)292
9-10	Signes extérieurs de la chute morale de l'avatar (<i>Star Wars. Knights of the Old Republic</i> , Bioware, 2003)295
10-1	Revirement extrême (<i>Legendary Axe II</i> , Victor Interactive Software, 1990)304

Résumé

Aux côtés des sentiers bien connus qui mènent aux univers de fiction, un dispositif plus récent propose aux usagers de renouveler le plaisir de l'immersion fictionnelle : le jeu vidéo. En plus d'être présenté comme une machine immersive par excellence, le jeune média est secoué par une série de propositions intellectuelles contradictoires : le jeu vidéo met en jeu des univers de fiction, mais se distingue franchement des formes fictionnelles canoniques; il susciterait à la fois une identification profonde avec un personnage fictif (l'avatar) et une distance réflexive à l'égard de ce qui demeure un système de règles géré par le support informatique. Dans cette thèse, nous proposons un cadre théorique qui permet d'inscrire le jeu vidéo dans la continuité des institutions fictionnelles qui l'ont précédé, plus spécifiquement dans les domaines littéraires et cinématographiques. Les nombreuses théories qui expliquent l'immersion fictionnelle sont enrichies par l'étude de deux aspects fondamentaux et interreliés : l'idéalisation de l'expérience et la gratification affective éprouvée au cœur de la fiction.

Mots clés

Immersion – jeu vidéo – narratologie – illusion – intermédialité – médiation

Introduction. Du jeu à la fiction

Dans la séquence d'introduction de *Tetris Worlds* (Blue Planet Software, 2001), un jeu rejeté en bloc par la critique professionnelle vidéoludique, une étrange créature – baptisons-la « tétron » – s'aventure courageusement en dehors d'un vaste océan. Sa forme cubique et sa longue queue l'empêchent de se mouvoir avec aisance sur cette terre inconnue. Après quelques bonds, la créature pose son unique œil sur une étrange structure, un ensemble de blocs translucides disposés en cercle, sorte de Stonehenge des pauvres. Il s'agit d'un ensemble de tétrions, à savoir des portes interstellaires – reliques d'une civilisation disparue – qui ressemblent à s'y méprendre à l'aire de jeu de *Tetris*. Là, sur cette *terra incognita*, quelque chose de l'ordre du sublime se produit : lorsque les formes s'activent subitement sur le tétrion qui lui fait face, notre petit tétron, d'abord hésitant, se reconnaît sur cet écran. Mieux, il comprend vite que ces formes réagissent aux mouvements de son corps improbable. Ailleurs, sur une planète en voie de perdition, la civilisation des Minos – tétrons sans queue et doués du langage – dépêche quelques valeureux tétronautes qui devront ouvrir ces portails intersidéraux, et permettront ainsi à leur civilisation de recommencer à neuf, dans un autre monde. Le joueur, qui vraisemblablement n'aura pas été subjugué par la finesse de cette allégorie darwinienne, éprouvera sans doute un désir plus grand de voir les Minos se noyer dans le large océan, une fois arrivés à destination. Mais il s'agit encore ici d'une idéalisation du joueur. Il est à parier, en effet, que la plupart se seront prévalus d'un droit inaliénable, acquis très tôt dans l'histoire vidéoludique : pour sauter la cinématique, appuyez sur « x ».

Ce compte rendu quelque peu ironique semble donner beau jeu aux ludologues de première heure, qui défendaient parfois de manière véhémence la nature distincte du jeu

vidéo, minimisant l'apport des cinématiques et rejetant les tentatives d'« impérialisme théorique » de disciplines établies comme les études littéraires et cinématographiques. L'introduction maladroite de *Tetris Worlds* souligne elle aussi cette spécificité : lorsque la grande fenêtre translucide génère des formes, ces dernières sont reconnues pour mieux être *manipulées* par notre sympathique petit tétron. Les règles qui permettent de définir un jeu, qu'elles obtiennent force de loi par le commun accord des joueurs ou soient supervisées par le truchement d'un programme informatique, vont de pair avec une pratique « configurative » – nécessitant un effort non trivial – qui se distingue nettement, au sens de Espen Aarseth (1997) et de Markku Eskelinen (2001), de la pratique interprétative qui a cours dans le domaine des médias narratifs. Un jeu existe pour être joué; l'habillage narratif – s'il est présent – importe au fond bien peu, et rares sont ceux qui voudraient trouver un sens caché dans ces expériences ludiques. Mais dès lors, comment expliquer la démarche saugrenue des créateurs de *Tetris Worlds*?

Pour bien saisir l'affront, il faut comprendre que le caractère arbitraire, non représentationnel de *Tetris* a occupé une place de choix pour démontrer les limites des outils théoriques associés aux « impérialismes » d'ascendance narratologique. Cette tentative de diégétisation, de construction d'un monde à partir d'une poignée de cubes et d'une série de conditions gagnantes est sans doute malhabile, mais révèle un développement historique indéniable : de ces quelques blocs surdimensionnés qui constituaient les premières images vidéoludiques, les concepteurs ont tôt fait d'extraire des références à une réalité plus large que le simple système de règles autonomes dont *Tetris* constitue encore à ce jour l'exemple le plus frappant. Le petit pas darwinien effectué par notre improbable tétron pour aboutir sur la terre ferme, où il découvrira un dispositif pour mieux *se réfléchir*, condense en une image toutes les aspirations d'un média dont l'évolution est toujours difficile à saisir tant les développements techniques et socioculturels s'enchaînent à un rythme effarant. Comment s'étonner de cette démarche des concepteurs, décriée par tous, de créer un récit autour des blocs sacrés; le récit n'a-t-il pas été, de tout temps, le moyen par excellence pour l'homme de « se réfléchir »?

Dans *Hamlet on the Holodeck*, Janet Murray proposait une lecture « savante » de *Tetris* : ce qui est mis en jeu, à travers cet afflux incessant et périodiquement accéléré de pièces que le joueur doit savamment répartir afin d'accumuler des points, n'est pas tant l'expérience gratifiante que tout le monde connaît, mais plutôt le reflet d'une société capitaliste obsédée par la productivité, l'efficacité de la gestion matérielle, et au sein de laquelle les heures de nos vies ne constituent qu'un autre bien (1997:143-44). Quelques années plus tard, Eskelinen ira jusqu'à douter de la compétence de sa doyenne en raison de cette « violence interprétative » (2001).¹ Le soi-disant débat entre la ludologie et la narratologie, qui attisait les passions jusqu'à tout récemment, inspire plutôt une large part d'agacement, voire de dérision au chercheur contemporain. Inutile ici de résumer encore une fois les principaux arguments de cette polémique.² Cependant, quelques-uns des postulats qui animaient les ludologues des premières heures nourrissent toujours certains élans théoriques. Encore aujourd'hui, le jeu vidéo est perçu comme une forme qui se distingue de la « fiction » à proprement parler.

Le terme « fiction », dans l'usage quotidien, est un marqueur d'irréalité. Les critiques traditionnellement formulées contre la fiction mimétique depuis la Grèce antique reposent en grande partie sur ce caractère de fausseté; la représentation apparemment fidèle du monde occasionnerait – en puissance tout au moins – une confusion entre le réel et le faux, et cette confusion éloignerait par définition l'individu de la connaissance vraie, ou sinon l'entraînerait à reproduire des comportements néfastes.³ Marie-Laure Ryan s'inspire du cas le plus célèbre (et fictif, ironiquement) de cette aliénation immersive pathologique pour définir le « syndrome Don Quichotte » (2001:99). À l'ère des mondes virtuels, des images générées numériquement et des prothèses – pour reprendre l'expression de Rune Klevjer (2006) – permettant d'interagir au sein de ces univers, l'appréhension de ces effets néfastes atteint son comble et suscite de vives controverses. Les dispositifs qui interpellent

¹ Transposant ce type d'interprétation au jeu des échecs, l'auteur déclare : « after this kind of analysis you'd have no intellectual future in the chess-playing community » (Eskelinen, 2001).

² Pour revivre ce débat passionnant, le lecteur pourra se référer au huitième chapitre de *Avatars of Story* (Ryan, 2006 : 181-203) et au mémoire de maîtrise de Dominic Arsenault (2006b).

³ Pour un compte-rendu plus étayé de la position platonicienne, le lecteur pourra se référer à Schaeffer (1999:23 et suiv.)

toujours mieux les modalités sensorielles de notre rapport au monde font écho à la définition première du terme « immersion », à savoir le fait de plonger un corps dans un liquide.⁴ La fascination engendrée par ces dispositifs contribue grandement à définir le programme immersif par excellence : l'élaboration d'une « machine à imaginaire » si parfaite qu'elle ne se laisserait plus deviner d'aucune façon par le corps. Nous évoquons ici bien entendu le fantasme de l'holodeck, mis de l'avant par Janet Murray dans son célèbre ouvrage. « The *Star Trek* holodeck is a universal fantasy machine [...] a vision of the computer as a kind of story-telling genie in the lamp »; ce dispositif proposerait « an illusory world that looks and behaves like the actual world » (1997:15). Le fantasme de l'holodeck a contribué à la propagation d'une conception illusionniste de l'immersion, et cette dernière a inspiré une certaine méfiance à des auteurs comme Salen et Zimmerman; la théorie de l'immersion, dans cette acception tout au moins, est qualifiée de fallacieuse (2003).

Paradoxalement, alors que les innovations technologiques permettraient, pour le meilleur et pour le pire, une implication « plus profonde » au sein des univers imaginaires, on remarque une certaine réticence à assimiler l'expérience des médias interactifs, et au premier chef celle du jeu vidéo, aux expériences proprement fictionnelles suscitées par un film ou un roman. La position adoptée par Jesper Juul, dans l'un des ouvrages phares de la ludologie naissante (*Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, 2005), montre toute l'ampleur du paradoxe. Comme tout ludologue digne de ce nom à la fin des années 1990, Juul minimise l'importance de la « fiction » dans l'expérience vidéoludique; le jeu vidéo s'inscrit avant tout dans le sillon ludique qui anime l'humanité depuis des millénaires, et l'intérêt du chercheur doit se poser sur les systèmes de règles sous-jacents. Or, difficile de maintenir cette ligne de pensée: si vraiment le jeu seul importe dans l'expérience vidéoludique, pourquoi une grande majorité d'univers ludiques s'encombrent-ils d'éléments « superflus » tels que personnages, mythologies et développements narratifs? Juul propose le compromis suivant :

Half Real refers to the fact that video games are two different things at the same time: video games are *real* in that they consist of real rules with which players

⁴ Le terme vient du latin *immersio*, qui signifie « action de plonger dans ».

actually interact, and in that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real dragon but a fictional one (2005:1).

La logique déployée apparaît quelque peu simpliste. On peut se demander en quoi ces règles sont plus « réelles » que les mots d'un roman ou les photogrammes d'un film. Une interaction physique manuelle suffit-elle vraiment pour accorder à l'expérience du jeu un coefficient de réalité accru ? L'acte de compréhension est-il un événement moins « réel » que l'issue d'une partie ? Pourquoi le jeu vidéo serait-il plus « *half-real* » que les autres médias ?

En 2007, Espen Aarseth a théorisé une échelle ontologique qui prolonge directement les intuitions de Juul. Selon l'auteur, les modèles comportementaux dynamiques intégrés dans l'univers mimétique d'un jeu vidéo, qui permettent à un utilisateur d'interagir avec cet univers, modifient profondément le statut des entités qui peuplent cet univers; un dragon simulé n'est plus strictement fictionnel – contrairement à celui qu'un auteur a couché sur les pages de son roman, ou qu'un grand nombre de techniciens ont créé sur une pellicule à grand renfort d'effets spéciaux – mais deviendrait proprement *virtuel*. Aarseth ne s'encombre pas trop des réflexions philosophiques sur la relation entre la virtualité et le réel. Même si le jeu vidéo intègre des éléments fictionnels, à savoir des représentations statiques qui ne peuvent accommoder la présence du joueur d'aucune façon, le média reposerait plus spécifiquement sur la couche virtuelle, et cette dernière est définie dans une large mesure par la relation de proximité qu'elle entretient avec l'expérience de la réalité :

[W]e get to know the simulation much more intimately that we come to know the fiction. [...] Simulations allow us to test their limits, comprehend causalities, establish strategies, and effect changes, in ways clearly denied us by fictions, *but quite like in reality* (2007:37; je souligne).

Encore ici, c'est la nature interactive de l'expérience qui incite l'auteur à poser une distinction franche entre jeu vidéo et fiction; les modèles dynamiques érigent la simulation à un « niveau d'être » plus complet que les représentations statiques de la fiction, à deux pas de la réalité. On peut se demander si les modèles comportementaux souvent très limités des dragons vidéoludiques – du célèbre mecha dragon dans *Mega Man 2* (Capcom, 1988)

jusqu'aux exemples contemporains dans *Dragon Age* (Bioware, 2009) – sont vraiment expérimentés sous un mode « plus réel » que leurs équivalents littéraires ou cinématographiques.

La distinction établie par les ludologues a exercé une certaine influence chez des chercheurs qui ne sont pas intéressés a priori à cloisonner l'essence du jeu vidéo ou à échelonner les expériences médiatisées selon leur adéquation plus ou moins grande à la réalité vécue. Ernest Adams, dans son article « Postmodernism and the Three Types of Immersion », distingue l'immersion narrative – définie par l'intérêt du joueur envers les personnages de la fiction et les développements narratifs – de l'activité sensori-motrice (immersion tactique) et cognitive (immersion stratégique) du joueur (2004). La fiction est ici simplement associée à l'histoire communiquée lors des séquences cinématiques du jeu. Aux côtés des émotions fictionnelles et émotions artefacts théorisées par Ed S. Tan,⁵ Bernard Perron ajoute une troisième catégorie : l'émotion vidéoludique (2005b). Par ailleurs, certaines théories de la fictionnalité – notamment celle de Roger Odin que nous présenterons au cours de la troisième partie de cette thèse – proposent des critères fort restrictifs qui semblent limiter le domaine de la fiction aux œuvres narratives plus complexes. Or, les réflexions subséquentes de Perron ou Juul le démontrent clairement : dans un grand nombre de cas, la spécificité vidéoludique peut difficilement être séparée du domaine de la fiction. Après avoir insisté sur les divergences par l'entremise de distinctions typologiques claires, il importe maintenant de mieux saisir les modalités d'imbrication de ces différents niveaux.

Au cours de cet exercice de réflexion, il ne sera pas question de célébrer l'univers imaginé par les créateurs de *Tetris Worlds*, ni de défendre l'interprétation vaguement marxiste de *Tetris* effectuée par Murray. Mais à notre sens, une distinction franche entre les expériences canoniques de la fiction et l'expérience vidéoludique pose plus de difficultés conceptuelles qu'elle n'en résout. Tout au long de cette thèse, nous entendons plutôt démontrer que le jeu vidéo est un média où peut s'épanouir la même attitude

⁵ Cette typologie sera expliquée en détail au huitième chapitre.

fictionnalisante qui s'est emparée notamment des dispositifs littéraire et cinématographique; au-delà des jugements de valeur que l'on peut porter sur la richesse et la profondeur des univers vidéoludiques, il nous apparaît évident que le jeu vidéo est devenu l'une des institutions fictionnelles majeures de notre époque. Déjà, cette hypothèse de travail soulève un nombre important de questions.

Qu'entend-on par média et institution ? Une problématisation en bonne et due forme du premier terme accaparerait à elle seule tout l'espace de cette thèse. Aussi, nous nous contenterons de reprendre – à la suite d'André Gaudreault et Philippe Marion – la définition d'Eliséo Véron; un média désigne « un ensemble constitué par une technologie *plus* les pratiques sociales de production et d'appropriation de cette technologie » (cité par Gaudreault et Marion, 2000:26). Alors qu'il réfère le plus couramment aux supports et dispositifs technologiques utiles à la communication ou à l'expression artistique (le codex, la peinture à l'huile, la pellicule argentique, la presse, le disque compact, la fibre optique, etc.), le média est ici défini plus spécifiquement en fonction des usages sociaux – ou des séries culturelles, pour reprendre l'expression de Gaudreault – qui émergent autour d'un dispositif technique, et influencent le développement de nouveaux dispositifs. Ainsi, certains dispositifs sont employés et révisés afin d'accommoder la transmission rapide d'informations issues du quotidien, l'expression d'opinions et d'idées sur la réalité sociale, ou l'excitation purement sensorielle des foules. D'autres – et ce sont ceux-là qui nous intéresseront plus spécifiquement au cours de notre étude – se sont avérés particulièrement aptes à nourrir une propension humaine fondamentale, celle qui consiste à plonger dans un univers imaginaire. Voilà qui précise du même coup ce que nous entendons par institution; il s'agit d'une niche socioculturelle dans laquelle s'inscrivent à la fois des producteurs et des récepteurs qui œuvrent dans une même visée, en fonction de conventions qui déterminent l'usage et la compréhension des objets culturels.⁶ Ces codes infléchissent l'attitude de réception de l'usager. Un spectateur ou un lecteur pourra ainsi s'inscrire dans une institution documentarisante ou discursivisante, cherchant à déterminer la véracité des

⁶ Pour reprendre la définition originale de Roger Odin : « Par institution, nous entendons une structure articulant un faisceau de déterminations; et ce que nous appelons 'spectateur' n'est rien d'autre que le point de passage du faisceau de détermination caractéristique de telle ou telle institution » (Odin, 1983:71).

événements évoqués par une œuvre ou à transposer les événements d'une fiction en discours, respectivement. Alors que le jeu vidéo est associé à un mode de réception que Roger Odin qualifie d'« énergétique » (2000a), fondé sur l'excitation sensorielle, nous aimerions suggérer que l'interpellation « énergisante » exercée par le média peut fonctionner de pair avec les impératifs de l'institution fictionnalisante. Les usagers de la fiction – pour reprendre l'expression de Thomas Pavel (1988) – peuvent trouver leur compte au sein des univers vidéoludiques.

Bien sûr, cette hypothèse n'implique pas que l'ensemble des œuvres produites dans le parc vidéoludique soient consommées dans l'optique de la fictionnalisation, tout comme l'immersion fictionnelle n'est pas la finalité première des films qui s'inscrivent dans une institution plus expérimentale ou des écrits issus des techniques génératives de l'Oulipo. Il existe des centaines de jeux vidéo qui ne proposent aucunement d'univers mimétique, ou alors se contentent d'un univers escamoté qui sert de prétexte à un usage performatif, où la compétence de chacun est mesurée avec comme enjeu principal le dépassement de soi ou de l'autre. Voilà, essentiellement, l'expression la plus commune du « média » ludique: des accessoires de jeu – plateaux, pions, mais également l'espace du quotidien ou le corps des joueurs – qui servent de « support » à une pratique sociale compétitive. Cependant, comme le remarque Juul dans *Half-Real*, le jeu vidéo est le lieu d'un développement historique majeur : contrairement à la grande majorité des jeux qui l'ont précédé depuis des millénaires, le versant vidéoludique du phénomène propose aux usagers – dans une proportion des plus significative – de visiter un univers de fiction. Le mode performatif semble donc s'enchevêtrer avec une attitude fictionnalisante dans un grand nombre de cas. Dans le cadre de cette étude, nous nous intéresserons plus spécifiquement à ces jeux qui sont produits dans l'optique de l'immersion fictionnelle, et proposons de comparer cet usage immersif à celui qui a cours dans deux autres institutions fictionnelles canoniques : le roman et le film de fiction.

Tout au long de cette étude comparative, nous entendons mettre à jour une partie des attentes qui animent les usagers de la fiction, et les déclinaisons de ces attentes en fonction de différentes institutions fictionnelles. Alors qu'il propose de réformer l'histoire

de l'art et de la littérature en intégrant à ces dernières l'étude de la réception, Hans Robert Jauss suggère trois pistes d'investigation qui permettraient de jeter un peu de lumière sur les horizons d'attente des usagers : les conventions et normes des différents genres; les rapports entretenus par une œuvre avec d'autres œuvres similaires susceptibles d'être connues du récepteur; une comparaison entre les usages poétiques et pragmatiques du langage (ou d'autres matières de l'expression) (1979:52). Voilà sans aucun doute un programme trop ambitieux pour cette thèse, mais qui guidera effectivement nos réflexions et analyses. Difficile, à l'époque de Jauss, d'intégrer un véritable versant sociologique à l'étude de la réception. Bien que notre démarche méthodologique se nourrisse occasionnellement des traces laissées par des instances de réception comme les critiques de la presse spécialisée vidéoludique, ou encore l'archivage audiovisuel commenté et autres documents d'assistance (guides stratégiques, *walkthroughs*) produits par certains usagers, elle se caractérise surtout par une relecture critique des appareils théoriques associés à l'immersion fictionnelle, fondée sur l'analyse d'œuvres vidéoludiques plus ou moins contemporaines. Cette confrontation nous est apparue suffisante pour faire émerger certaines attentes cardinales qui permettent de définir la réception fictionnalisante. Le texte est déterminé par l'usage, et ce faisant, il demeure le lieu privilégié d'inscription des attentes qui animent les usagers. Les fluctuations historiques des genres et de leurs conventions dépendent, selon une proportion variable, de la réponse du public face à la stagnation ou au renouvellement proposés par les œuvres; dans le cadre des industries culturelles soumises à des coûts de production élevés, et particulièrement dans le cas du cinéma et du jeu vidéo, l'apport de la réception ne repose plus seulement sur les statistiques de vente, mais aussi sur des enquêtes fréquentes auprès du public effectuées par les maisons de production. Dès lors, une connaissance assez large des œuvres produites à un moment où l'autre de l'histoire constitue une fenêtre entrebâillée sur les attentes des usagers.

Pour mener à bien cette étude de l'immersion fictionnelle à l'ère du jeu vidéo, nous avons étalé la problématique en fonction d'une structure tripartite où différentes conceptions de l'immersion seront présentées et mises à l'épreuve. Au sein de chaque partie, la progression d'un chapitre à l'autre s'effectuera selon une logique comparative similaire : le premier chapitre présente différentes théories de l'immersion apparentées et

met en place le questionnement qui animera toute la partie; le deuxième chapitre précise le questionnement à partir de théories et d'exemples issus de divers médias, plus particulièrement littéraires et cinématographiques; le troisième chapitre récupère les acquis de la réflexion pour mieux cerner le prolongement du questionnement dans le domaine vidéoludique, et l'originalité de ce dernier média.

Dans la première partie, « Le grand fantasme de l'immédiateté », nous nous intéresserons plus spécifiquement aux théories et pratiques qui associent l'immersion à la qualité illusionniste des dispositifs de représentation. Nous serons en mesure de constater la fascination pour le développement technologique, depuis les espaces immersifs antiques jusqu'aux interfaces interactives contemporaines (chapitre un). Après avoir présenté brièvement les instances du narrateur fondamental et du monstrateur, définies par les tenants d'une narratologie transmédiatale, nous exposerons les nombreuses théories et tentatives plus concrètes qui aspirent à gommer le travail ostensible effectué par ces instances (chapitre deux). Ces fondations nous permettront de mieux définir l'instance vidéoludique, et de constater la même volonté d'effacement chez les concepteurs de jeu vidéo (chapitre trois). À notre sens, les postulats associés au fantasme de l'immédiateté simplifient à outrance le phénomène de l'immersion, et ne parviennent pas à rendre compte de l'immersion dans le cadre des institutions fictionnelles.

Dans la deuxième partie, « La quête de l'avatar », nous traiterons plus spécifiquement de la question des postures d'immersion à partir des travaux de Jean-Marie Schaeffer. Cette conception transmédiatale de l'immersion, qui nous sera d'un grand secours tout au long de notre réflexion, insiste néanmoins sur le caractère naturel du positionnement engendré par une grande variété de dispositifs fictionnels. À la suite des intuitions de Roger Caillois, Mihaly Csikszentmihalyi, Katie Salen et Eric Zimmermann, nous tenterons plutôt de définir les expériences ludiques à partir du concept d'idéalisation (chapitre quatre). À partir des théories de l'ocularisation et de la focalisation, nous expliciterons les modalités de cette idéalisation de l'expérience dans la fiction romanesque et cinématographique (chapitre cinq). Encore ici, ces aspects seront utiles à la compréhension des stratégies de représentation qui se déploient dans le domaine vidéoludique. De toute évidence, le jeu

vidéo ne se contente pas d'orchestrer le voir et le savoir pour idéaliser l'expérience du joueur. Il faudra également présenter les nombreux rouages de l'actantialisation, à savoir les modalités d'arrimage qui permettent de transmuier les manipulations actuelles du joueur en actions fictives (chapitre six). À contre-courant des théories qui insistent sur le caractère naturel ou anthropomorphe de l'expérience immersive, la conception qui sera développée au cours de cette partie fait plutôt le pari que les usagers sont accoutumés aux aspects plus clairement médiatiques qui viennent idéaliser cette expérience.

La troisième partie nous permettra de préciser la gratification expérimentée par les usagers à partir de théories immersives qui s'intéressent de plus près à la production de sens chez les usagers de la fiction. Grâce à la théorie des mondes possibles, aux approches sémio-pragmatiques d'Umberto Eco et de Roger Odin, et à l'étude cognitive de la fiction, nous serons en mesure de mettre en place plusieurs notions essentielles à la bonne compréhension de l'immersion fictionnelle (chapitre sept). Cependant, ces théories désormais classiques devront être suppléées par des travaux plus récents afin de préciser les dynamiques affectives qui sont largement responsables, à notre sens, de l'intensité et du plaisir expérimentés lors de l'immersion. Nous réviserons notamment la typologie de Ed S. Tan et les théories du suspense à la lumière de développements récents dans le domaine de la psychologie et des neurosciences (chapitre huit). Aux côtés du désir de « maîtriser le système » qui est le plus fréquemment associé au jeu vidéo, nous mettrons de l'avant la richesse des émotions fictionnelles qui peuvent être expérimentées dans le cadre d'une expérience interactive (chapitre neuf). À notre sens, l'attrait recherché par les usagers des différentes institutions fictionnelles repose clairement sur la saturation affective expérimentée au cours de l'immersion fictionnelle.

L'être humain possède une propension naturelle à faire revivre l'univers de son expérience commune de manière endogène, et à créer des dispositifs toujours plus complexes qui permettent de l'assister au cours de cette activité de simulation mentale. Le phénomène de l'immersion fictionnelle dépasse largement l'étude comparative que nous avons choisi d'élaborer tout au long de cette thèse. Par conséquent, il ne faudra pas interpréter les acquis de la réflexion comme autant de postulats définitifs, mais plutôt

comme un soubassement à des recherches subséquentes qui seront en mesure de prendre en considération d'autres institutions fictionnelles et d'autres analyses d'œuvres. Comme le lecteur sera en mesure de le constater tout au long de cette thèse, nous avons décidé d'alléger un peu cet exposé largement théorique à l'aide de citations et de lectures interprétatives qui tentent de « faire parler » la fiction. Il sera facile de constater que même dans le domaine vidéoludique, concepteurs et joueurs s'engagent fréquemment dans des jeux autoréférentiels bien connus des autres institutions fictionnelles.

Première partie

Le grand fantasme de l'immédiateté

I. L'immersion à l'époque de la prolifération technique

This is virtual reality? I may be sick

Sam,

Sam & Max. Hit the Road (LucasArts, 1993)

La scène est quasi mythique : les spectateurs affolés du Salon Indien à Paris, en 1895, se précipitant vers la sortie, complètement médusés par la projection de *L'arrivée du train en gare de La Ciotat*. Bien avant l'institutionnalisation du cinéma de fiction au courant des années 1910, l'effet engendré par la reproduction mécanique du mouvement était relaté avec beaucoup de ferveur.

Quelle que soit la scène ainsi prise et si grand soit le nombre de personnages ainsi surpris dans les actes de leur vie, vous les revoyez en grandeur naturelle, avec des couleurs, la perspective, les ciels lointains, les maisons, *avec toute l'illusion de la vie réelle* (cité par Burch, 1991:26, je souligne).

Cette célèbre citation parue dans *Le Radical* suivant les premières projections n'est pas simplement marquée par l'exagération journalistique usuelle : même si les spectateurs n'ont pas pris leurs jambes à leur cou en assistant à une illusion aussi « complète », cette totalité de l'expérience évoquée révèle une fascination bien réelle, particulièrement sensible à travers l'évolution constante des moyens de représentation. La quête d'une expérience médiatisée toujours plus *immédiate* constitue, au sens de Jay David Bolter et Richard Grusin, une dynamique essentielle à la compréhension de notre univers médiatique. Pour les auteurs, un média se propose toujours de *remédier* aux lacunes de ces prédécesseurs⁷ et

⁷ « We have adopted the word [remediation] to express the way in which one medium is seen by our culture as reforming or improving upon another [...] Each new medium is justified because it fills a lack or repairs a fault in its predecessor, because it fulfills the unkept promise of an older medium » (1999:59-60).

cette remédiation opère très souvent à la faveur d'un gain d'immédiateté; l'effacement du support médiatique permettrait de donner accès à une réalité seconde de manière plus transparente. La présente étude sur l'immersion s'échafaude au moment où un média vieux de quelques décennies à peine, dont l'ampleur en tant qu'industrie culturelle rivalise avec celle du cinéma, ne cesse de générer de nouveaux dispositifs technologiques pour mettre en jeu ses usagers. Le foisonnement de processeurs, d'interfaces et de logiciels qui constituent les outils essentiels à la création des univers vidéoludiques contemporains surclasse même l'incroyable développement des jouets optiques qui a eu lieu au 19^e siècle. Ce renouvellement technique accéléré, qui survient – grosso modo – à tous les quatre ou cinq ans au niveau des consoles de jeu, est tout à fait propice à une conception mécanique de l'immersion, centrée sur l'illusionnisme de l'expérience médiatisée. Afin d'introduire la problématique de l'immersion dans le cadre des institutions fictionnelles, nous proposons ici un survol de pratiques artistiques, de discours de mise en marché et de travaux académiques qui insistent sur la dimension corporelle du phénomène.

Immersion corporelle

Le terme « immersion » a saturé le discours des techniciens au cours des années 1990, au moment où plusieurs dispositifs – réunis sous l'expression très mystifiante de « réalité virtuelle » – assaillent l'imaginaire collectif. Les vertus de ces innovations sont présentées et promues par plusieurs techno-utopistes bien connus (Jaron Lanier, Howard Rheingold, Michael Heim, Michael Benedict, Nicholas Negroponte). Lanier résume l'attrait fondamental de ces techniques : « It's fully three dimensional and it surrounds you, and as you move your head to look around, the images that you see inside the eyeglasses are shifted in such a way that an illusion is created that while you're moving around the virtual world is standing still » (cite par Ryan, 2001:53).⁸ Plus près de nous, le terme « immersion » est toujours associé aux nouvelles technologies : *Immersion Studios*, à Toronto, a produit au début des années 2000 des expériences de cinéma interactif sur un écran incurvé à 180 degrés, et la firme *Immersion Corporation* détient actuellement les

⁸ En plus de *Narrative as Virtual Reality* et des ouvrages bien connus des auteurs mentionnés, le lecteur pourra se référer à l'article de Mark Poster, « *Theorizing Virtual Reality: Baudrillard and Derrida* » (1999) pour une réflexion sur les idéaux associés à la réalité virtuelle.

brevets pour les dispositifs de retour haptique intégrés aux prothèses vidéoludiques des consoles de jeu. Cet usage technologique est centré sur la stimulation physique de l'utilisateur. Recouvrant les domaines sensoriels les plus évidents (au premier chef les sens de distance, la vision et l'ouïe, mais ultimement les autres sens, associés à une plus grande proximité), le dispositif projette l'usager dans un univers second. L'appréhension d'un mimème de nature perceptif, pour reprendre la terminologie de Jean-Marie Schaeffer,⁹ réactive de manière quasi réflexe une représentation mentale analogue dans les aires de traitement préattentionnel, et cette représentation est cognitivement impénétrable (elle ne peut être modifiée consciemment). Toutes les innovations technologiques dites immersives se fondent sur cette inévitabilité physiologique, et participent ainsi d'une conception résolument mécanique de l'immersion qui se résume à une équation fort simple : illusion = immersion.

L'ouvrage récent d'Oliver Grau : *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, représente de manière exemplaire la prégnance culturelle de cette première conception. Pour l'auteur, la notion de réalité virtuelle implique un espace d'illusion qui encadre ou encercle l'observateur et accapare ainsi tout son espace sensoriel. Grau s'intéresse avant tout aux dispositifs qui déploient l'image sur 360 degrés de manière à engendrer un « espace imagé immersif ». Pierre angulaire de l'ouvrage, l'immersion est définie en tant que passage d'un état mental à un autre, « characterized by diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in what is happening » (2003:13). Cependant, l'auteur consacre très peu d'efforts à définir cet état mental; il s'intéresse avant tout aux « stratégies immersives » qui permettent de leurrer l'appareil perceptif des usagers. Sa généalogie de l'art virtuel remonte jusqu'à l'Antiquité : la fresque de la Villa dei Misteri (60 A.C.), récupérée dans les décombres de Pompéi, recouvre toutes les surfaces verticales de la pièce. Les figures des murs parallèles interagissent et positionnent ainsi, virtuellement, le visiteur au centre d'une scène fictive. Bien entendu, ces chambres imagées représentent un luxe que bien peu de citoyens peuvent se permettre. Elles ajoutent à l'opulence des villas d'une poignée de dignitaires, et seront élaborées bien au-delà de la

⁹ Par mimème, Schaeffer désigne une unité de ressemblance créée dans une relation d'imitation.

période antique; en fait foi la célèbre *Chambre du Cerf* à Avignon (1343), qui dépeint la chasse préférée du pape Clément VI, ou encore la *Sala delle Prospettive* (Baldassare Peruzzi, 1516), où le peintre de renom tire profit de la perspective afin d'ornementer artificiellement la pièce et d'ouvrir cette dernière sur l'extérieur (figure 1-1) La perspective albertinienne constitue une évolution marquée des stratégies immersives au sens de Grau (2003:37), mais l'auteur limite pourtant l'étude de cette technique aux mêmes espaces circulaires, notamment la *Sala delle Prospettive*. L'auteur révèle ici la délimitation quelque peu arbitraire de son corpus; alors que l'immersion est associée aux techniques illusionnistes, seuls les « espaces imagés immersifs » retiennent son attention.



Figure 1-1 La Sala delle Prospettive (Baldassare Peruzzi, 1516)

À la fin du 15^e siècle, Gaudenzio Ferrari élabore un ambitieux « pèlerinage virtuel » sur les flancs du mont sacré à Varallo : les 43 stations architecturales qui évoquent les événements marquants de la vie du Christ juxtaposent de véritables objets, des personnages sculptés et des représentations picturales. Selon les moines franciscains de l'époque, ces stations auraient réussi à arracher aux pèlerins quelques larmes véritables. Quelques siècles plus tard, cette imbrication d'un plan imagé et d'éléments architecturaux sera parachevée avec l'utilisation du faux terrain au sein des panoramas les plus prestigieux. *La Bataille de Sedan* (Anton von Werner, 1883) représente une victoire

décisive de l'armée prussienne sur la France en intégrant des mannequins et des éléments de décor entre l'immense toile circulaire et la balustrade qui retient le spectateur. Le panorama constitue l'objet d'étude par excellence dans la généalogie de l'art virtuel établie par Grau; il consolide les stratégies précédentes et propose un espace visuel circulaire de grande envergure.

Au moment où les technologies de captation et de projection des images gagnent en popularité, la fascination pour les espaces imagés immersifs n'est pas reléguée au second plan, bien au contraire. En 1896, le Stereopticon de Charles A. Chase (1896) utilise huit lanternes magiques à double foyer pour créer un espace visuel panoramique. La succession de quelques plaques évoquait le grand incendie de Chicago survenu en 1871. Le Cinéorama de Raoul Grimoin-Sanson, présenté à l'exposition universelle de Paris au tournant du 20^e siècle, se révèle une tentative audacieuse de conjuguer la restitution cinématographique du mouvement et l'espace circulaire : dix projecteurs 70mm étaient disposés en cercle sous la réplique surdimensionnée d'une nacelle de montgolfière. Pendant trois jours, au terme desquels les autorités auraient exigé la fermeture du manège par crainte d'incendie, quelque deux cents passagers pouvaient grimper dans le manège et survoler illusoirement – virtuellement, dirait Grau – le jardin des tuileries (figure 1-2).

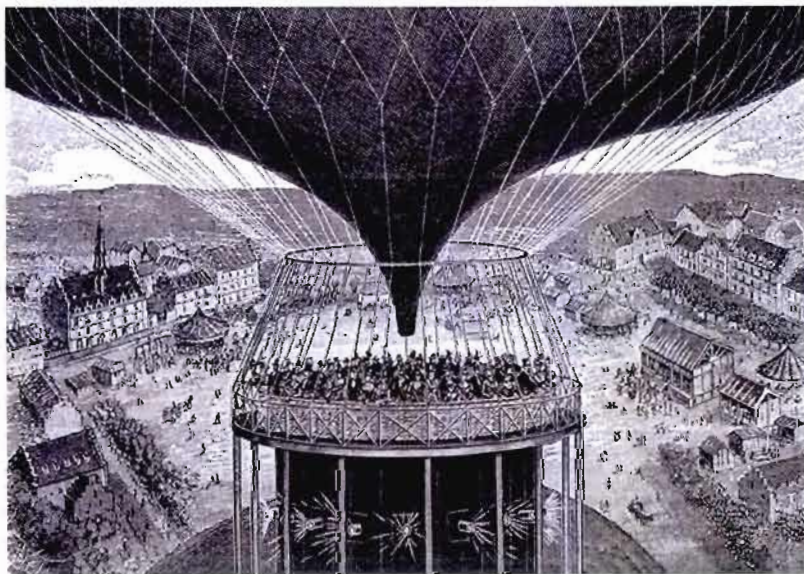


Figure 1-2 Le Cinéorama de Raoul Grimoin-Sanson (1900)

Plusieurs artistes contemporains s'inspirent directement de ces espaces circulaires pour élaborer de nouveaux dispositifs immersifs. La série *PLACE-Urbanity* (2001) de Jeffrey Shaw propose des « films panoramiques » tournés à l'aide de seize caméras numériques dans plusieurs villes du monde. Le travail artistique de Luc Courchesne depuis le début des années 2000 exploite les versions successives de son propre dispositif technique – le Panoscope 360 – qui reposent avant tout sur la circularité des images. Dans *The Visitor : Living by Numbers* (2001), l'utilisateur introduit sa tête au milieu d'une coupole où seront projetées les images d'une promenade dans la campagne japonaise.¹⁰ Le dispositif AVIE (*Advanced Interaction and Visualisation Environment*) du centre de recherche sur le cinéma interactif iCinema – par ailleurs dirigé par Shaw – se propose de marier l'espace circulaire avec une foule d'autres développements technologiques : projection stéréoscopique, captation du mouvement et de la forme des usagers, banques d'images informatiques. Le projet *T_Visionarium* (Del Favero, Shaw, Brown, Weibel, McGinity, 2008) permet aux visiteurs d'explorer 20 000 segments audiovisuels issus de la télévision australienne, 250 desquels se chevauchent à tout moment sur l'écran panoramique. À travers ce dispositif inusité qui permet d'explorer des archives sans pourtant avoir un réel contrôle sur la surcharge informationnelle, les artistes ne proposent pas un dispositif idéal qui répond à des visées encyclopédiques, mais semblent problématiser le devoir de mémoire collective à l'époque de la prolifération des contenus.

À notre époque, l'exploitation des planétariums constitue sans contredit l'incarnation ultime de l'esprit qui anime les créateurs d'espaces imagés immersifs depuis les chambres romaines, et correspond plus particulièrement au modèle du panorama : un dispositif architectural impressionnant attire les foules, et le spectacle familial proposé – aux visées souvent didactiques – sert surtout à mettre en valeur le dispositif par l'entremise d'une spectacularisation de la nature. L'imposante sphère du planétarium Hayden – situé au

¹⁰ Le dispositif utilisé est une version réduite du Panoscope 360. Courchesne a également élaboré des modèles de 12 ou 18 pieds de diamètre, qui permettent à quelques personnes d'entrer dans la coupole afin d'explorer des univers en 3D. En 2011, la Satosphère sera inaugurée à la Société des Arts Technologiques de Montréal; cette gigantesque coupole dédiée aux projections multimédias s'inscrit en parfaite continuité avec les travaux précédents de Courchesne. Pour plus d'information, le lecteur pourra se référer aux archives personnelles de l'artiste <<http://www.panoscope360.com/>>.

musée d'histoire naturelle de New York – fait 87 pieds de diamètre, et loge un projecteur Zeiss Mark IX afin de présenter des images calculées en temps réel par un ordinateur Silicon Graphics. Les films panoramiques créés pour ces dispositifs sillonnent les profondeurs de l'espace recréé virtuellement à partir de connaissances scientifiques récentes. Pour accompagner le public au fil de plongées intergalactiques qui transforment le dispositif illusionniste en véritable manège, une voix familière et rassurante – celle d'Harrison Ford, ou encore de Whoopi Goldberg dans le tout dernier *space show* intitulé *Journey to the Stars* (Carter Emmart, 2009) – commente le voyage. Outre les escapades spatiales ou sous-marines typiquement proposées, un projet artistique grand public comme *SonicVision* (directeur de conception : Chris Harvey) a également trouvé sa place dans l'enceinte new-yorkaise (figure 1-3).



Figure 1-3 Le spectacle *SonicVision* (directeur de conception : Chris Harvey), présenté au planétarium Hayden de New York

Dans son ouvrage sur la réalité virtuelle (1992), Howard Rheingold évoque avec admiration le *Sensorama* (1962) de Morton Heilig, qui propose une expérience multimodale sans pareille : afin de reproduire une promenade en moto dans les rues de Brooklyn, le dispositif propose des images stéréoscopiques en mouvement, une piste sonore stéréophonique, un siège mobile, un guidon vibrant, et même une simulation olfactive des odeurs typiquement new-yorkaises. Heilig est ainsi présenté comme l'un des « pères » de la

réalité virtuelle, même si son dispositif ne permettait pas d'interagir avec l'univers représenté. L'avènement de dispositifs qui proposent de médiatiser l'interaction entre un agent et son environnement attise la même fascination qui nous préoccupe depuis le début de ce chapitre, mais de manière intéressante, l'articulation entre les concepts d'immersion et d'interactivité pose des difficultés chez plusieurs auteurs. Bolter et Grusin semblent distinguer l'interactivité et les stratégies immersives à proprement parler :

Virtual reality operates most often under the logic of transparency. For enthusiasts, the perfect interface is one in which the user, wearing a head-mounted display, feels as if she has fallen through Alberti's window and into a world of computer graphics. For them the immediacy of virtual reality comes from the *illusion of three-dimensional immersion* and from the *capacity for interaction*. (1999:162; je souligne).

Ici, les deux termes se côtoient mais restent distincts. Marie Laure Ryan, dans *Narrative as Virtual Reality*, articulent fréquemment les termes de la même manière : « Whereas merely immersive art is a representation of a fictional world, the reconciliation of immersion and interactivity will propose a genuine *simulation* » (2001:286). Mieux, la structure même de l'ouvrage semble renforcer la distinction.¹¹ Mais de part et d'autre, on reconnaît que le caractère interactif de l'expérience médiatisée est en fait un facteur qui contribue au sentiment d'immersion. L'un des objectifs de Grau est précisément de mettre en lumière le pont conceptuel qui existe entre les espaces circulaires ou polysensoriels et les innovations technologiques associées à la réalité virtuelle qui permettent d'interagir plus directement avec l'illusion. À propos des utopies qui anticipent la fusion homme / machine, l'auteur dit avec justesse : « It is the old idea of merging the human being and the image, but reinvigorated for the computer age » (2003:165).

Les innovations rattachées à la réalité virtuelle ont été développées dans un contexte militaro-industriel qui nous éloigne passablement des vocations pieuses, des visées artistiques ou du potentiel de divertissement propres aux dispositifs évoqués jusqu'à maintenant. Le *head-mounted display* (Ivan E. Sutherland, 1968), ou *helmet-mounted display* (HMD), est un casque stéréoscopique qui permet de capter la position de la tête et

¹¹ L'ouvrage est en effet séparé en deux parties : « the poetics of immersion » d'une part, et « the poetics of interactivity » d'autre part.

du corps (*headtracking*) et qui, en conjonction avec un ordinateur, propose un environnement audiovisuel qui s'adapte aux mouvements de l'utilisateur. Le *data-glove* (Thomas Zimmerman, 1981) recouvre la main de l'utilisateur pour en capter les mouvements avec plus ou moins de précision, et intègre parfois un dispositif de retour d'effort (figure 1-4). Plusieurs artistes contemporains ont récupéré ces innovations afin de problématiser l'idéal d'une interface complètement « naturelle ». *Osmose* de Charlotte Davies (1995) tire profit du HMD et invite même l'utilisateur à se glisser dans une veste qui capte le rythme de sa respiration. L'interface de *The Home of the Brain – Stoa of Berlin* (Monika Fleischmann et Wolfgang Strauss, 1990-92) combine HMD et *data-glove*. Alors que ces dispositifs techniques ont été développés pour maximiser le sentiment de présence dans un univers second, les installations des artistes transportent bien souvent l'utilisateur dans un espace réflexif : *Osmose* est enrichie d'immenses colonnes formées de commentaires philosophiques et des 20 000 lignes de code qui définissent l'œuvre; *The Home of the Brain* confronte l'utilisateur aux réflexions de quatre philosophes dans un espace résolument abstrait.



Figure 1-4 HMD et *data glove* utilisé par la NASA au milieu des années 1990

À travers bien d'autres dispositifs avérés de même que les fantasmes scéniques et technologiques de divers penseurs (théâtre total chez les futuristes et Stereokino d'Eisenstein notamment), Grau recense toujours une volonté unique : « shut out the outside world completely and [make] the image absolute » (2003:59). Même si l'auteur définit l'immersion comme un phénomène psychologique, le corpus qu'il présente associe ce phénomène de manière inextricable à la puissance illusionniste et au caractère « totalisant » des espaces circulaires; « virtual immersive spaces must be classed as extreme variants of image media that, on account of their totality, offer a *completely alternative reality* » (2003:13; je souligne). Bolter et Grusin effectuent une association similaire entre immersion et illusion totale : « Virtual reality is immersive, which means that it is a medium whose purpose is to disappear » (1999:21). Or, le caractère progressiste du corpus étudié par Grau vient déjà mettre à mal une telle conception. La volonté de parfaire une « image » toujours plus complète du monde, qu'il s'agisse des espaces visuels circulaires ou des interfaces naturelles, constitue une réalité incontournable dans l'évolution des arts et des techniques. Mais cette quête incessante révèle également l'incomplétude des expériences immersives qui ont été proposées jusqu'à maintenant, et ce même en se limitant aux critères dégagés par Grau : peu de temps en effet s'écoulera avant que l'observateur ne remarque les démarcations des murs et la fixité du décor dans les chambres de paysage romaines, un seul pas de côté suffit à détruire l'illusion de perspective dans la *Sala delle Prospettive*, et la balustrade du panorama s'intègre difficilement aux espaces représentés. À travers ces expériences, le cadre n'est pas tant effacé que déplacé.

L'approche de Grau renforce en fait une série de clichés tenaces : 1. l'immersion est avant tout un phénomène sensoriel, avec une insistance toute particulière sur la vision; 2. les qualités illusionnistes d'une représentation imposent une sorte de transe immersive à l'observateur; 3. lorsqu'il subit cette transe immersive, l'usager ne possède plus de distance critique par rapport à la réalité seconde qui lui est présentée.¹² N'est-il pas surprenant, dès

¹² Au début de l'ouvrage, Grau lui-même nous met en garde contre cette opposition entre immersion et distance critique, annonçant une dialectique complexe entre les deux pôles. Or, l'auteur ne développe pas cette idée, et affirmera plutôt le contraire à quelques occasions, par exemple ici en ce qui concerne l'interactivité : « [I]mmersion techniques, such as the vanishing interface, or the so-called natural interface, affect the institution of the observer [...] on the other hand, strongly

lors, que les dispositifs étudiés dans l'ouvrage, malgré leur aspect « totalisant » qui permet d'attirer les badauds, aient pour la plupart échoué à se forger un auditoire fidèle et à s'imposer au sein des industries culturelles de leur temps? Ou alors, serait-ce précisément ce caractère totalisant qui permettrait d'expliquer cet échec? Comme nous le verrons au cours de cette thèse, les dispositifs immersifs qui se sont épanouis dans le cadre d'une institution fictionnelle incorporent des marques qui imposent une certaine distance en regard des événements représentés, un frein quelconque à la confusion potentielle; bref, pour le dire simplement : un « cadre ».

Dispositifs immersifs et institutions fictionnelles

Dans *Narrative as Virtual Reality*, Marie-Laure Ryan le déclare sans hésitation : « In contemporary culture, moving pictures are the most immersive of all media » (2001:120). Comme en fait foi l'anecdote mythique de la première projection publique et payante, le moment de pure confusion du système perceptif qui sert de point de départ à l'étude de Grau a été associé à l'expérience cinématographique depuis les tous débuts. L'arrivée des vues animées à la fin du 19^e siècle a suscité des réactions superlatives quant à « l'illusion complète » qui prenait vie à l'écran par tranches de cinquante secondes. À l'époque de l'institutionnalisation du cinéma de fiction au cours des années 1910, la relation entre le film et son spectateur est assimilée à une absorption illusionnée dont l'intensité surclasse toutes les autres institutions fictionnelles. Béla Balasz soulignait l'originalité du cinéma en évoquant l'opportunité nouvelle, pour l'observateur, de visiter un microcosme de l'intérieur, de contourner la distance caractéristique des autres arts. Cette édification du cinéma comme machine immersive par excellence repose, dans un premier temps, sur la saturation mimétique associée au dispositif, qui faciliterait grandement le phénomène d'absorption dans un univers second – l'« effet diégétique », pourrions-nous dire à la suite de Roger Odin. Alors que les études littéraires insistent sur le caractère fortement illusoire de l'impression de réalité qui émerge à la lecture de certains romans – c'est ce que l'on désigne par « illusion référentielle » –, la représentation

accentuated, visible interfaces make the observer acutely aware of the immersive experience and are particularly conducive to reflection » (2003:10).

cinématographique – en vertu de sa puissance illusionniste intrinsèque – masquerait son caractère illusoire derrière l'évidence d'une présence, pour reprendre l'expression de Christian Metz dans ses *Essais sur la signification au cinéma* (2003 [1968-1972]).

Dans *Le signifiant imaginaire* (1984 [1977]), Metz effectue un détour par la psychanalyse afin de préciser sa pensée. Pour l'auteur, l'illusion du mouvement proposée par le cinéma suffit à engendrer une *impression* de réalité et un effet de présence. La richesse perceptive de l'expérience cinématographique est au centre du concept d'identification primaire mis de l'avant par l'auteur. À l'instar d'un enfant qui se découvre pour la première fois devant la glace, le spectateur de cinéma se trouve dans un état de surperception et de sous-motricité. Mais l'état filmique se distingue du stade du miroir lacanien d'une manière significative : alors que l'enfant s'identifie à son propre reflet dans la glace, la trace du spectateur n'est jamais visible à l'écran. Ainsi, l'écran cinématographique réactiverait le clivage psychique associé au stade du miroir, à la différence que le spectateur y est invité à s'identifier à un pur acte de perception; il devient un sujet « tout percevant », « grand œil et grande oreille sans lesquels le perçu n'aurait personne pour le percevoir, instance *constituante*, en somme, du signifiant de cinéma (c'est moi qui fais le film) » (Metz, 1984 [1977]:68-69). L'identification primaire a profondément marqué la théorie du cinéma : intégrée par Aumont, Bergala, Marie et Vernet à leur *Esthétique du cinéma* (1983), on la retrouve aussi dans les travaux de Roger Odin (*De la fiction*, 2000a), et Noël Burch s'en inspire pour élaborer son concept de voyeur invulnérable (*La lucarne de l'infini*, 1991). À partir des travaux de Metz, Jean-Marie Schaeffer (1999) a intégré le phénomène du transfert perceptif à son étude de la fiction. Tous les dispositifs fictionnels ont recours à des amorces mimétiques, des semblants qui interpellent les aires de traitement préattentionnel (visuelle, auditive, linguistique dans le cas des assertions romanesques, etc.). Les formes ayant recours à des mimèmes perceptifs, au premier rang le cinéma, ont effectivement exploité les effets de leurres préattentionnels qui se traduisent par le déclenchement d'une boucle réactionnelle courte – plus simplement, une réaction musculaire réflexe – chez l'utilisateur.

Au cours de son centenaire, le cinéma a été le lieu privilégié d'innovations techniques rattachées au perfectionnement de l'illusion : avènement du son synchrone, de la stéréophonie et de l'ambiophonie; avènement de la couleur et des formats panoramiques (Cinemascope et ses variantes : Superscope, Panavision, etc.); développement de la stéréoscopie; etc. Plus avant, le cinéma populaire a connu plusieurs expérimentations qui visaient explicitement à renforcer les effets de transfert perceptif. Vincent Price a été sacré le « roi de la 3D » après avoir joué dans une série de films d'horreur utilisant des techniques de projection stéréoscopique; sur l'affiche du célèbre *House of Wax* (André de Toth, 1953), on peut lire « It comes off the screen right at you ». Pour la projection de *The Tingler* (1959) avec le même Vincent, le producteur à sensation William Castle a fait installer sous certains sièges des vibrateurs électriques qui étaient activés lors des moments-chocs du film. Pour Noël Burch, toute tentative de parfaire l'illusion exprime « le fantasme d'une classe, devenu celui d'une culture : mener à terme la 'conquête de la nature' en triomphant de la mort par un ersatz de la Vie même » (1991:12). Une célèbre citation de Thomas Edison illustre parfaitement à ce que l'auteur dénomme le « syndrome Frankenstein » : « Je crois que dans les années à venir, grâce à mon travail et à celui de Dickson, de Muybridge, de Marey... des opéras pourront être données au Metropolitan de New York sans qu'ils diffèrent en rien de l'original, mais avec *des artistes et des musiciens morts depuis longtemps* » (cité par Burch, 1991:31; je souligne). Avec la révélation de ce caractère « morbide », sans doute ne faut-il pas s'étonner que les expérimentations polysensorielles aient trouvé dans le cinéma d'horreur un terreau des plus fertiles.

Percepto!, tout comme *Smell-O-Vision* et combien d'autres artifices, n'ont pas connu un succès retentissant. Par contre, les développements de la technologie stéréoscopique parviennent toujours à attirer les foules, et Hollywood y consacre périodiquement quelques productions majeures.¹³ Plusieurs *blockbusters* bénéficient désormais d'une sortie sur écran IMAX en parallèle de la distribution régulière du film à grande échelle; en plus d'adapter le film à l'écran géant, certaines scènes sont parfois

¹³ Notamment, au début des années 1980: *Jaws 3-D* (Joe Alves, 1983), *Amityville 3-D* (Richard Fleischer, 1983) et *Friday the 13th Part III* (Steve Miner, 1983); plus récemment: *Spy Kids 3D: Game Over* (Robert Rodriguez, 2003) et *The Polar Express* (Robert Zemeckis, 2004).

tournées directement avec la caméra IMAX (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008). Et c'est bien entendu grâce aux vertus immersives assumées que l'on exige du spectateur un supplément par rapport au prix régulier: « IMAX 3D delivers the most immersive 3D movie experience ever created. Images in IMAX 3D seem to leap off the screen and into your lap ».¹⁴ Le succès récent d'*Avatar* (James Cameron, 2009) en IMAX 3D semble assurer une certaine pérennité à ces innovations technologiques, mais témoigne en même temps de la nervosité d'une industrie culturelle qui, comme à l'époque du Cinémascope, doit concurrencer avec une offre de divertissement plus grande que jamais, et composer avec l'engouement considérable entourant un jeune média qui, encore plus que le cinéma, est friand d'innovation.

Jeu vidéo et fétichisme technologique

Depuis 2005, les concepteurs de console ont orchestré leur campagne de marketing sur la fameuse « ère de la haute définition »; les dispositifs vidéoludiques tirent enfin profit des téléviseurs HD qui permettent d'afficher des millions de pixels simultanément.¹⁵ Rien de bien nouveau sous le soleil : les consoles de jeu – qui se multiplient à un rythme effarant après le succès du VCS d'Atari en 1977 – ont toujours été mises en marché à grand renfort de promesses technologiques. Pour promouvoir sa console Genesis (1989) et ses éventuelles « excroissances » (Sega-CD; 32X), Sega a développé un slogan qui cible habilement les *gamers* : « Welcome to the next level ». Alors qu'on leur proposait de « jouer avec la puissance » à l'époque de la NES (1985), les acheteurs potentiels de la Super Nintendo Entertainment System (1991) se font appâter par un nouveau slogan des plus créatifs : « Now you're playing with *super* power ». Afin de justifier le prix de vente excentrique de sa console, Panasonic a misé sur la surenchère : à sa sortie en 1993, la 3DO – la *REAL* 3DO – était devenue « the most advanced home gaming system in the universe ». Les marqueurs de génération, qui sont parfois inspirés directement par des aspects technologiques (Turbografx-16; 3DO; Nintendo 64), rythment la cadence de ce cabaret technologique effréné, où un « nouveau média » ne reste jamais nouveau très

¹⁴ Texte publicitaire issu du site corporatif *Imax.com*.

¹⁵ Le standard 1080p correspond en fait à une résolution de 1920 lignes verticales sur 1080 lignes horizontales, pour un total de 2073600 pixels.

longtemps, et où la « prochaine génération », comme le souligne Steven L. Kent dans son histoire du jeu vidéo (2001), point toujours à l'horizon.

Nous avons déjà eu l'occasion de relater ailleurs le développement des techniques visuelles impliquées dans la création des univers vidéoludiques (Therrien, 2007b). Il serait beaucoup trop long ici de résumer à nouveau les étapes marquantes de cette évolution, qui nous mène d'une poignée de pixels monochromes aux univers tridimensionnels contemporains, générés en temps réel par de puissants moteurs 3D. Lorsqu'il se demande pourquoi le polygone est devenu l'une des briques essentielles pour le développement des univers vidéoludiques, Steven Poole répond: « Because, whatever the interesting or eccentric devices that had been thrown up along the way, videogames, as with the strain of Western art from the Renaissance up until the shock of photography, were hell-bent on refining their powers of illusionistic deception » (2000:125). Une capture d'écran de n'importe quel jeu paru sur les premières consoles dédiées spécifiquement à la gestion d'univers tridimensionnels révèle cependant que le gain au niveau du potentiel illusionniste est tout relatif. Alors que les techniques d'imagerie matricielle en 2D avaient atteint un certain degré de raffinement (remédiatisation progressive du dessin, du cinéma d'animation et de la captation photochimique en fonction des capacités mémorielles et d'affichage, stratégies pour minimiser la faible résolution des images, etc.), les formes polygonales s'affichent avec un effet de « crénelage » qui souligne la faible résolution de 320 par 240 lignes,¹⁶ et sont recouvertes de textures floues ou peu détaillées (figure 1-5). L'apport de cette technique ne se situe pas tant au niveau de la qualité figurative qu'à celui de la malléabilité de l'image; par conséquent, elle a tout à voir avec la « réactivité » potentielle que la représentation peut proposer aux usagers.

¹⁶ Il s'agit ici de la résolution la plus fréquemment utilisée par les jeux en 3D sur la première console Playstation de Sony.



Figure 1-5 Qualité figurative : 2D (*Mortal Kombat II*, Midway, 1993) vs. 3D polygonale (*Battle Arena Toshinden*, Tamssoft, 1994)

L'intensité des transferts perceptifs provoqués par le jeu vidéo s'observe facilement chez tout nouveau joueur et même chez les plus expérimentés : son contrôleur entre les mains, le joueur s'incline selon l'orientation des mouvements à l'écran, ou sursaute face à un changement bref et soudain de la stimulation audiovisuelle. Plusieurs études récentes, notamment celles de Wouter van den Hoogen, Wijnand A. Ijsselstein et Yvonne A. W. de Kort, réalisées en Hollande à l'Université de la Technologie de Eindhoven (2009), se sont données pour objectif de mesurer l'intensité des réponses corporelles en relation avec le caractère plus ou moins envahissant des stimuli audiovisuels. Dans la mesure où ces réactions physiologiques ne sont pas toujours conscientes, les questionnaires traditionnels ne peuvent assurer une collecte de données objective; c'est pourquoi les chercheurs ont intégré aux prothèses vidéoludiques des dispositifs permettant de mesurer, notamment, l'inclinaison du contrôleur et l'intensité de la pression exercée sur les différents boutons. Les hypothèses qui ont guidé l'élaboration d'une telle étude semblent aller de soi :

Just as a large screen can be considered more immersive than a small screen, so can high quality sound create a stronger, more immersive experience than the use of low quality sound. In fact, research [...] indicates the realism and quality of both sound and graphics to be important characteristics for the enjoyment of a game (2009:2).

Les chercheurs précisent ces postulats à partir d'un exemple plus concret, celui du jeu de course : « it seems more likely that when people are more immersed in the game [...] they

will also use the controller with more vigour and will move the controller more in synchrony with the turns in the track » (2009:2).

Une corrélation entre le volume sonore, d'une part, et le sentiment de présence rapportée par les joueurs et corroborée par l'intensité des gestes, d'autre part, a été dégagée par l'étude menée sur 24 étudiants. Par contre, aucun lien tangible n'a pu être établi entre le degré d'inclinaison du contrôleur et les variations de la taille de l'écran – de 20 à 42 pouces – ou la qualité du son. L'équation établie par les chercheurs, qui obéit à la même logique que celle dégagée depuis le début de ce chapitre (illusion réaliste = immersion, confirmée par les transferts perceptifs) apparaît quelque peu problématique. Si la qualité figurative des aspects audiovisuels contribue certainement à l'appréciation d'un jeu, il semble peu probable que ces facteurs aient un impact véritable sur l'intensité des transferts perceptifs. Ces derniers fonctionnent à plein même lorsque l'illusion est réduite à sa plus simple expression, par exemple dans les tout premiers jeux de course automobile mis en scène sur l'axe de la profondeur (*Night Driver*, Atari, 1976). Qui plus est, alors que la communauté ne cesse de louer les vertus immersives des dernières innovations audiovisuelles, des millions de joueurs réussissent à s'immerger sans ambages dans les univers vidéoludiques produits par leur console portable, dont la qualité technique nous ramène en général une bonne dizaine d'années en arrière.

Bien entendu, la fascination pour le développement technique du jeu vidéo ne concerne pas simplement les éléments audiovisuels; les innovations au niveau de l'interface qui permettent au joueur d'interagir au sein des univers virtuels suscitent elles aussi un intérêt marqué. L'interface est le lieu d'un arrimage¹⁷ entre les manipulations du joueur – les actions primaires ou actions-P, pour reprendre la terminologie de Torben Grodal et Andreas Gregersen (2009) – et les actions fictives. Depuis le tout début de l'aventure vidéoludique, le « mainstream controller scheme » (Grodal et Gregersen, 2009:71) repose sur le principe de l'équivalence arbitraire; les manipulations effectuées par l'utilisateur en réponse aux événements représentés à l'écran ne ressemblent en rien aux boucles

¹⁷ Nous avons choisi ce terme pour traduire l'expression anglophone d'usage, « mapping », qui ne possède pas d'équivalent direct en français.

réactionnelles qu'il doit mettre en œuvre dans la réalité quotidienne. Le fameux bouton digital – à toute fin pratique une variation binaire sur un circuit électronique – constitue l'exemple le plus probant de cette disparité; son activation peut engendrer une infinité d'actions différentes au sein des univers vidéoludiques. L'exploration de ces univers, lorsqu'elle s'effectue par le truchement d'un avatar anthropomorphe, repose sur un lien purement arbitraire entre les jambes de ce protagoniste et les doigts de l'utilisateur qui manipulent des flèches ou un levier directionnel.¹⁸ Si ce levier est constitué d'un potentiomètre analogue – c'est-à-dire qu'il peut capter des modifications progressives –, il est possible de réintroduire une certaine isomorphie, selon la situation fictive. Dans la série *Splinter Cell* (Ubisoft), par exemple, l'intensité de la pression exercée par le joueur sur le levier aura un impact direct sur la vitesse de déplacement de Sam Fisher. Au sixième chapitre, nous étudierons plus en détail la question de l'isomorphie et les nombreuses modalités de l'arrimage.

Outre cet attirail de base, on peut recenser deux pôles extrêmes au niveau des interfaces. D'une part, la remédiation du langage comme véhicule symbolique de l'action, par l'entremise du clavier et d'un analyseur syntaxique élémentaire; nous pensons particulièrement ici aux jeux d'aventure textuels façon Infocom. D'autre part, la création d'interfaces qui imitent l'apparence et le fonctionnement d'appareils pertinents aux diverses situations fictives. Cette stratégie a connu un franc succès dans les salles d'arcade, notamment pour les jeux de course ou d'avion, et bien entendu les jeux de tirs.¹⁹ Des versions domestiques de ces interfaces mimétiques ont été commercialisées rapidement; outre les nombreux fusils et volants, les commandes des appareils aéronautiques ont été dupliquées avec une grande minutie, notamment par la compagnie Saitek, et font la joie des amateurs de simulation. Pour son projet unique *Steel Battalion* (2002), Capcom a créé une

¹⁸ Marie-Laure Ryan affirme que les interfaces vidéoludiques favorisent deux types d'actions, en vertu de la parenté des gestes effectués et de leur contrepartie dans l'univers ludique : le tir et l'exploration spatiale (2006:118-119). Il est effectivement possible d'établir un lien entre le fait d'appuyer sur un bouton et la manipulation d'une arme à feu, mais considérant la variété des actions orchestrées à partir des boutons et des appareils directionnels, cette lecture nous apparaît problématique.

¹⁹ Une édition de *Hang-On* (Sega, 1985) proposait au joueur de contrôler les déplacements à partir d'une véritable moto miniature. En ce qui concerne les jeux de tir, les séries *House of the Dead* (Sega, 1996-2009) et *Time Crisis* (Namco, 1995-2009) ont connu un succès indéniable.

interface digne d'un simulateur de vol – deux leviers, trois pédales et une quarantaine de boutons – pour contrôler un véhicule qui existe seulement dans l'univers futuriste de son propre jeu.²⁰ Ces interfaces mimétiques onéreuses sont mises en marché et appréciées par les fanatiques en vertu de leur qualité immersive assumée. Elles cherchent à recréer une expérience très précise, et s'adressent forcément à une niche de consommateurs plutôt restreinte.

Aux côtés de ces interfaces mimétiques élaborées au cas par cas, l'idéal d'une interface qui s'adapterait de manière plus générale au corps a bien entendu trouvé sa place au sein du phénomène vidéoludique. La métaphore informatique du bureau – qui définit encore largement notre rapport aux systèmes d'exploitation contemporains²¹ – repose en grande partie sur l'utilisation de la souris, qui permet de « manipuler » les documents et les dossiers électroniques. Dans *Black & White* (Lionhead Studios, 2001), les concepteurs ont réussi à transposer habilement les manipulations effectuées sur la souris dans un univers tridimensionnel. Dans un document fourni avec le jeu, ils précisent leurs intentions :

In *Black & White*, the goal has always been to produce an interface, which is entirely uncluttered by the traditional icons, menus and instead concentrate on the natural real-world interactions with which everyone is familiar. As such, the *Black & White* hand is really to be viewed as an extension of your own hand.

La déclaration sur le caractère naturel de l'interface pourra surprendre, compte tenu des actions effectuées dans ce *god game* : un seul clic permettra au joueur d'agripper sa main virtuelle au sol pour faire des « enjambées » de plusieurs kilomètres, de déraciner des arbres, de déplacer ses fidèles serviteurs ou de dessiner d'étranges symboles afin de déchaîner ses pouvoirs divins (figure 1-6). Pour parfaire ses ambitions, le jeu propose même d'utiliser la souris Touchsense d'Immersion Corporation, qui peut produire une variété de retours tactiles en fonction des actions réalisées, du type de terrain « empoigné », etc. Selon les concepteurs, « [h]aving touch as an additional feedback to this interface enhances this experience. The tactile sensations do even more to create the illusion that the world behind the screen is a real world ».

²⁰ Les « Vertical Tanks » de *Steel Battalion* participent en fait d'un univers imaginaire fréquemment exploité au Japon, celui des « mechas ».

²¹ Voir à ce sujet Bolter et Grusin (1999:23).



Figure 1-6 *Black & White* (Lionhead Studios, 2001)

Le design de *Black & White*, qui avait l'avantage de mettre à profit une interface matérielle vendue avec tout ordinateur personnel, s'inspire clairement du *data-glove*. Au cours des années 1990, plusieurs dispositifs inusités ont tenté de faire découvrir aux joueurs les joies immersives du *head-mounted display*. Le casque Stuntmaster de VictorMaxx (1993; figure 1-7) – à toute fin pratique une télévision scotchée sur la tête d'un pauvre gamin – permettait de détecter deux mouvements: une tige attachée entre l'appareil et l'épaule exerçait une pression lorsque l'utilisateur tournait la tête, ce qui déclenchait l'équivalent de la flèche gauche ou droite sur la commande directionnelle de consoles populaires comme la Super Nintendo ou la Sega Genesis. Dans la mesure où certaines conversions de jeux de tir à la première personne (*Wolfenstein 3-D*, *Doom*, *Id Software*) utilisaient ces commandes pour la rotation du point de vue virtuel, le dispositif n'était pas complètement inutile, en théorie du moins. Dans le manuel d'utilisation du VFX1 Headgear de Forte Technologies (1994; figure 1-7), une notice de sécurité avertit les acheteurs potentiels :

The VFX1 HEADGEAR™ system provides a very compelling virtual reality which, in the heat of the game, can become your reality. Your senses are immersed in these virtual worlds and at times you can forget that your virtual reality is being played out in a very real world, that can pose very real threats to your well being. For these reasons, plan ahead and use some common sense. DO NOT use the headset near stairs, balconies, cliffs or near other things that can be tripped over,

run into, knocked down, or fallen over. *DO NOT use while driving, skiing, flying, skin diving, mowing your lawn or any other act that normally requires seeing what you are doing in the real world* (je souligne).

Il est à espérer que les concepteurs de cet audacieux dispositif ont su garder leur sens de l'humour suite aux nombreuses critiques quant à la faible qualité des images et aux maux de tête carabinés, et ultimement, face à l'échec et à l'oubli rapide de leur invention.²²



Figure 1-7 À gauche : le Stuntmaster de Victormaxx (1993); à droite : le VFX1 Headgear de Forte Technologies (1994)

En novembre 2006, un nouveau dispositif a pris d'assaut l'univers du divertissement avec la prétention d'enfin proposer une interface naturelle accessible à tous: la Nintendo Wii. Les vidéos promotionnels de l'époque se passent littéralement de commentaire; un simple champ / contrechamp fait le pont entre les gestes d'un individu et les événements représentés à l'écran : partie de baseball, de bowling, pêche à la mouche (figure 1-8), tir à l'arc, etc. Peu importe la mécanique sous-jacente;²³ le public a été séduit par ce fantasme d'une communication naturelle avec la machine, qui permettrait de remplacer les interfaces symboliques complexes. L'occasion était trop belle pour les

²² Tout au moins, ce système de réalité virtuelle grand public pouvait capter le mouvement de la tête des usagers sur plusieurs axes.

²³ La Wiimote est capable de détecter les mouvements de l'utilisateur par le truchement d'un accéléromètre et de senseurs à infrarouges. L'accéléromètre est en mesure de calculer la vitesse de déplacement sur trois axes, et le senseur optique travaille en conjonction avec les émissions lumineuses produites par un autre accessoire afin de déterminer la distance entre l'utilisateur et la télévision, l'orientation de la Wiimote et ses rotations.

concepteurs et éditeurs de miser sur cet engouement et de renchérir avec une rhétorique de vente on ne peut plus enthousiaste. Dans un document audiovisuel réalisé par Electronic Arts afin de présenter la version Wii de *Madden NFL 07* (2006), le producteur Jason Armenise déclare : « [with the Wii version] you've got free motion controls, which is a whole new way to control the game. It's a more immersive experience and it really brings people into the game of football ». En effectuant les gestes à l'aide de la Wiimote, il énumère ensuite quelques exemples de « free motion controls » : « if you want to throw, you throw forward [...] if you want to catch the ball, you jump up, just like you would in the NFL ». Dès sa parution, la Wii a connu un succès phénoménal qui a profondément bouleversé l'industrie du jeu vidéo. Depuis, Nintendo a récidivé avec le lancement du Balance board (Nintendo, 2007), qui permet de détecter la pression relative exercée par les jambes de l'utilisateur. Voyant le succès de l'entreprise, Sony et Microsoft ont rapidement annoncé de nouveaux dispositifs de captation mimétique pour leurs consoles : *Move* et *Kinect*, respectivement.



Figure 1-8 Partie de pêche dans *The Legend of Zelda. Twilight Princess* (Nintendo, 2006)

Bien avant l'avènement des interfaces gestuelles, l'évolution constante des dispositifs techniques associés au jeu vidéo – et particulièrement de la dimension visuelle – s'est saisi de l'imaginaire de plusieurs commentateurs, qui ont tâté fait de s'improviser futurologue et de réformer l'histoire vidéoludique à partir d'un *telos* inéluctable. Observant le passage des univers 2D aux univers tridimensionnels calculés en temps réel et la prolifération des jeux à la première personne, Alison McMahan déclarait en 2003 :

This shift increases the sense of immersion by replicating the aesthetic approaches of first-person shooter games in other types of games, such as adventure games, role-playing games, and even strategy games, which previously used 2-D levels or isometric views. *The shift in design is indicative of an overall trend to make desktop video games feel more like virtual reality* (McMahan, 2003:67, je souligne).

Toujours fondée sur l'évolution du point de vue, cette même lecture téléologique se retrouve presque mot à mot dans l'article *As We Become Machines : Corporealized Pleasures in Video Games* de Martti Lahti (2003) :

Thus, video game history is characterized by a significant shift in perspective relations between the player and the field of play, from the vertical omniscience of the God's eye-view, through a ground-level, third-person perspective along the horizontal axis, to a fully subjective perspective where character and player are unified into a first-person movement through the virtual space. One effect of this unification is the creation of a stronger experiential homology between the fictional world of the game and the real world, where virtual space begins to seem continuous with the player's space rather than sharply delimited by the frame of the monitor as I have been arguing. Our sense of movement and relation to the screen has thus similarly changed (2003:161).

Dans sa thèse *What is the Avatar?* (2006) – qui nous sera d'une grande utilité au chapitre cinq – Rune Klevjer exprime un point de vue plus éclairée sur l'évolution technologique, mais demeure visiblement fasciné par le développement d'une interactivité plus naturelle, et prédit que l'avènement des interfaces gestuelles incitera les concepteurs à remettre en question une mise en jeu présentée « à la troisième personne », c'est-à-dire médiatisée par la présence écranique d'un avatar corporel.²⁴

À travers les analyses du point de vue et des différentes configurations immersives qui seront effectuées tout au long de cette thèse, nous aurons l'occasion de démontrer plus en détail le caractère fallacieux de telles affirmations, et l'inadéquation globale des idéaux associés à la réalité virtuelle en ce qui concerne la compréhension du phénomène vidéoludique et de son évolution. Pour l'instant, contentons-nous de quelques faits anecdotiques révélateurs. La réception du récent projet *Tony Hawk : Ride* (Robomodo, 2009) démontre les limites d'une vision totalisante de l'immersion corporelle. Surfant sur la

²⁴ « With the introduction of the Nintendo Wii console we will see a greater variety of continuous interfaces that bypass or challenge the principle of the avatar » (2006:163).

popularité des interfaces naturelles et mimétiques, le jeu est vendu avec une planche qui détecte les différents mouvements de l'utilisateur. Les critiques ont quasi unanimement pourfendu le titre et son interface trop capricieuse. Patrick Klepek du site *G4TV* déclare :

The primary reason games like *Guitar Hero* and *Wii Sports* have been such monstrous successes and resonate so intensely both with gamers and large groups of people who on any given day wouldn't even consider themselves gamers is because they're rooted in fantasy. These games let them do something they cannot do in real-life. [...] *Tony Hawk: Ride* wants to teach you how to ride a skateboard for real. There is very little fantasy involved. In most respects, *Tony Hawk: Ride* is an interactive tutorial for actually learning how to skateboard (2009).

En 2008, Nintendo a mis en marché le Wii Motion Plus, une extension qui permet à la Wiimote de... reproduire les mouvements de l'usager. Apparemment, la reproduction médiatisée des modalités d'interaction entre l'homme et le monde qui l'entoure est infiniment perfectible. Quelques titres ont bien évidemment été réalisés pour tirer profit de cette nouvelle innovation. Dans sa critique élogieuse de *Tiger Woods PGA Tour 10* (Electronic Arts, 2009) rédigée pour le site *Gamespy*, Tyler Barber résume les qualités du titre de la manière suivante : « Accurate and instant feedback from Wii Motion Plus controls tell you how well you're performing ». Et les défauts ? « Accurate and instant feedback from Wii Motion Plus controls tell you how horridly you're performing » (2009). Faut-il s'étonner qu'une majorité de jeux parus sur la Wii sous-utilise de manière flagrante les capacités de la console ? Des titres comme *WarioWare: Smooth Moves* (Intelligent Systems, 2007) et *Cooking Mama: Cook Off* (Office Create, 2007) captent effectivement l'orientation et la vitesse des gestes, mais décortiquent l'expérience en une série de mouvements simples et mécaniques, une collection de mini-jeux éparpillés. La seule manipulation « naturelle » que le joueur doit effectuer, dans *Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2006), *Wario Land: Shake It!* (Good Feel, 2008) et plusieurs autres titres phares, se résume à faire gigoter la Wiimote de n'importe quelle manière (un geste que les fans de la console surnomment avec un certain énervement le *waggling*), ici pour un coup de poing, là pour vider un sac rempli de pièces d'or. Or, cette manipulation est en tout point équivalente au déclenchement d'un bouton digital.

Au moment où les dispositifs vidéoludiques sont en mesure de capter une part plus large des réactions physiques naturelles suscitées chez l'utilisateur par les stimuli audiovisuels, les mécaniques de jeu simplistes associées à ces interfaces brisent explicitement la promesse d'une expérience plus réaliste. Comme le notait Klevjer lors de son intervention à la conférence DiGRA de 2009, dans le cadre du panel « Wii play : gestures, bodies and technologies », ²⁵ ces nombreux paradoxes rattachés au design d'une interface ludique naturelle démontrent d'une certaine manière le caractère toujours dominant du paradigme de l'interface symbolique.

La définition première du terme « immersion » – le fait de plonger un corps dans un liquide – tend à orienter la discussion vers le développement de dispositifs techniques toujours plus élaborés, éventuellement intégrés aux usages institutionnalisés de la fiction. La fascination généralisée pour les dispositifs qui interpellent directement les modalités corporelles de notre rapport au monde contribue grandement à définir le programme immersif par excellence : l'élaboration d'une « machine à imaginaire » si parfaite qu'elle ne se laisserait plus deviner d'aucune façon par le corps de l'utilisateur. Comme nous l'avons noté au cours de l'introduction, nous n'entendons pas limiter notre étude à cette seule acception, afin d'éviter de s'embourber dans un discours téléologique qui prend déjà beaucoup de place. Si à première vue les espaces imagés sur 360 degrés semblent correspondre un peu plus à cette définition première du mot immersion, à la réflexion, on peut se demander si le « plongeon » au cœur de ces espaces n'est pas tout aussi métaphorique que celui effectué par le lecteur d'un roman. Au-delà des moyens de représentation, la découverte d'un univers fictionnel procure un effet d'absorption beaucoup plus stable et persistant. Ultimement, c'est la primauté même d'une conception physique de l'immersion qu'il faut remettre en question. Sans vouloir évacuer les spécificités des différents dispositifs, la puissance illusionniste relative de ces derniers ne constitue, à notre sens, que la surface du phénomène immersif. Plus en profondeur, des rouages moins évidents incitent les usagers à

²⁵ La conférence *Digra 2009: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* s'est tenu à l'Université Brunel de West London du 1er au 4 septembre 2009.

entrer en contact avec cette « atmosphère » autre, à pénétrer ces ailleurs que propose la fiction.

Après plusieurs décennies qui ont été le témoin d'un développement technique et langagier impressionnant, André Bazin s'est demandé ce qui constituait l'essence du cinéma. Le fameux mythe du cinéma total, qu'il définit à partir des ambitions des techniciens et chercheurs originaux, est de parachever toujours un peu plus un simulacre technique, une fenêtre translucide qui donnerait à voir le monde comme le monde se donne à voir en dehors de la salle obscure.²⁶ Or, cette « transparence » de la représentation ne constitue qu'un versant de l'évolution du cinéma; différents aspects du langage cinématographique ont pour fonction de dompter la saturation mimétique du signifiant afin de maximiser son potentiel de signification. Ces aspects langagiers travaillent dès lors sous le mode d'une transparence autre, celle du signe saussurien : l'arbitraire des associations entre l'élément perceptible et le concept auquel il renvoie, c'est bien connu, permet d'engranger et de réactiver des significations de manière fulgurante et sans équivoque. Or, c'est cette même tension entre deux acceptions de la transparence qui se manifeste actuellement dans l'évolution du jeu vidéo, et il apparaît à l'œil aiguisé que la quête de l'immédiateté de l'expérience est un idéal qui doit composer avec le principe de gratification associée aux phénomènes ludiques.

²⁶ Bazin affirme que « [s]i les origines d'un art laissent apercevoir quelque chose de son essence, il est permis de considérer les cinémas muet et parlant comme les étapes d'un développement technique qui réalise peu à peu le mythe originel des chercheurs. On comprend, dans cette perspective, qu'il soit absurde de tenir le cinéma muet pour une sorte de perfection primitive dont s'éloignerait de plus en plus le réalisme du son et de la couleur. [...] Tous les perfectionnements que s'adjoint le cinéma ne peuvent donc paradoxalement que le rapprocher de ses origines. Le cinéma n'est pas encore inventé! » (1985 [1962]: 23).

II. La question des instances. Stratégies de représentation et effacement

**Je sais qui c'est, le salaud qui nous a foutu ces
vies de merde, notre Victor Hugo à nous!**
Évangile, s'adressant à Nord (son complice métaleptique)
Des nouvelles du bon dieu (Didier Le Pêcheur, 1996)

Comme nous l'avons remarqué à la suite de Bolter et Grusin, un nouveau dispositif se positionne bien souvent en tant que réformateur, et du même coup souligne les insuffisances de ses prédécesseurs. Ainsi, la reproduction mécanique du mouvement « corrige » la fixité de la photographie et de la peinture, et la standardisation du Technicolor au courant des années 1940 se présente comme une amélioration du cinéma en noir et blanc. Les innovations s'attachent à mettre en boîte un nouvel aspect de notre rapport au monde, ou alors cherchent à minimiser toute apparence de fabrication et de médiation; bien souvent, ces deux tendances sont inséparables. L'utilisation de la peinture à l'huile, notamment dans le célèbre portrait d'Arnolfini de Van Eyck (1434), se présente comme un jalon important dans l'histoire de la peinture; elle permettait au peintre non seulement de parfaire les effets de modelé, d'intégrer une grande quantité de détails et une luminosité translucide subtile, mais aussi de mieux camoufler sa touche. De la même façon, les techniciens de l'ère informatique ont développé des algorithmes qui permettent de minimiser l'effet de « crénelage » associé à la faible résolution des images. Mais malgré toute l'ingéniosité des techniciens, la représentation, même lorsqu'il s'agit d'un dispositif scénique criant de vérité, laisse deviner son caractère de fabrication.

Au sens de Roger Odin, l'opération d'effacement du support est tout à fait cardinale au mode de réception fictionnalisant (2000a:21). Cette opération incombe – et nous sommes parfaitement d'accord avec l'auteur sur ce point – aux usagers, désireux de s'immerger dans les univers fictionnels sans être distraits par des aspects techniques. L'aptitude de ces derniers à regarder au-delà des saccades particulièrement visibles lors des travellings latéraux au cinéma, associées au défilement cadencé à 24 images par secondes, ou encore à négliger les nombreux problèmes techniques rattachés à la mise en scène des univers vidéoludiques – gestion incohérente des collisions entre objets virtuels, rendu pixélisé des consoles portables et même HD, apparition soudaine de détails ou de portions entières de l'univers, etc. – témoigne d'une volonté d'immersion tenace. En exposant la volonté d'effacement qui s'est épanouie dans la plupart des institutions fictionnelles, le présent chapitre ne cherche pas à remettre en cause ce rôle cardinal joué par les usagers. Dans la mesure où l'effacement de l'expérience médiatisée, tout comme le développement des dispositifs illusionnistes, est associé à une maximisation du sentiment de présence, il s'agira avant tout de présenter cet autre volet de l'idéal immersif. Ce sera également l'occasion de présenter les ressources représentationnelles qui permettent aux différents médias de « mettre en monde » l'utilisateur; dans le cadre d'une narratologie transmédiatique, ces ressources sont associées à l'une ou l'autre des instances fondamentales définies pour chaque média. Les rouages plus ou moins spécifiques associés à ces « intermédiaires » contribuent grandement, à notre sens, au plaisir de l'immersion fictionnelle. Mais dans la perspective du fantasme de l'immédiateté qui nous préoccupe ici, les signes perceptibles de ces instances demeurent une occurrence indésirable.

Mettre en monde

Le développement technologique accéléré et les ambitions immersives des techniciens, dont nous avons donné un bref aperçu au cours du premier chapitre, aspirent à la création d'un univers second auquel l'utilisateur pourrait accéder de manière toujours plus naturelle. Lorsqu'elle définit son approche narratologique transmédiatique, Marie-Laure Ryan remarque que chaque média dispose de ressources inégales et spécifiques – des *affordances*, selon l'expression anglaise – pour représenter un univers narratif (2006). Il y a

bien longtemps déjà, Christian Metz soulignait le caractère éminemment narratif du cinéma; le dispositif sous-jacent a été conçu explicitement pour capter le passage du temps, exprimé à travers le mouvement du monde. Les supports picturaux statiques ne suscitent pas toujours une réception narrative, mais la complexité des scènes représentées sur certaines toiles permet d'évoquer le passage du temps en ralentissant le passage du regard spectatorial, qu'on aura également pris soin de diriger habilement.¹ C'est d'ailleurs l'un des attraits un peu moins ostensible des panoramas, où un nombre parfois impressionnant de saynètes, au cœur de cet espace panoramique figé dans le temps, peuvent être organisées selon des relations temporelles explicites. Plus un dispositif suppose une mise en monde concrète, par exemple au théâtre ou dans la cadre d'un opéra, plus l'ambition de faire voyager l'auditoire à travers l'espace et le temps constitue un défi technique et commercial. Du point de vue des industries culturelles, l'avantage des dispositifs de captation / projection et de simulation audiovisuelle est évident; une fois « mis en boîte » à coup de millions, l'objet-monde peut voyager à moindre coût et conquérir un public très vaste. C'est également l'un des grands avantages de ce qui constitue encore à ce jour le moyen le plus économique, pour l'homme, de représenter son monde et de le trimbaler avec lui où bon lui semble : le langage. Nous verrons que l'attrait de cet intermédiaire langagier ne se limite pas simplement à une logique commerciale.

La problématique que nous allons développer dans ce chapitre n'est pas nouvelle; elle se nourrit d'échos qui nous proviennent d'aussi loin que la Grèce antique. Dans le cadre des réflexions sur les modes de représentation, la question de l'intermédiaire entre l'usager et l'univers fictionnel est au centre des débats qui animent Platon et Aristote. Le père spirituel de Socrate a longtemps été vu comme l'instigateur d'une distinction nette entre le mode mimétique (la « mimèseôs ») et le mode narratif (la « diègèsis »); Gérard Genette lui-même identifiait et approuvait cette distinction à l'époque de *Figures III*. Dans

¹ Dans la mesure où plusieurs toiles présentent un morceau de monde qui n'évoque peu ou pas de transformations narratives – et dont la nature morte constitue l'exemple par excellence –, les appréciateurs ou historiens d'art se rabattent fréquemment sur une lecture interprétative de l'œuvre, et scrutent la toile attentivement à la recherche de références autobiographiques, de symboles, ou encore effectuent une lecture performative (Oudin) qui tente de faire entrer la démarche et l'œuvre de l'artiste en dialogue avec l'histoire de l'art. Nous reviendrons brièvement sur ces types de lecture en conclusion.

la première édition de son dictionnaire de narratologie, Gérard Prince déclare : « a dramatic performance representing (many fascinating) events does not constitute a narrative [...] since these events, rather than being recounted, occur directly on stage » (1987:58); les ludologues feront grand cas de cette déclaration afin de bien montrer la division entre le récit et la simulation vidéoludique.² Plus récemment, Jean-Marie Schaeffer refusait également d'attribuer un statut narratif au théâtre. La mise en scène théâtrale constitue pour le chercheur un vecteur d'immersion – c'est-à-dire une « clef d'accès » qui mène à l'univers second – dont la saturation mimétique favorise une posture d'observateur on ne peut plus naturelle (1999:255), sans intermédiaire évident.

Selon André Gaudreault, la distinction entre les modes mimétique et narratif n'est pas le fait de Platon, mais bien de son disciple :

C'est d'ailleurs probablement cette nécessaire adéquation chez [Aristote] entre diègèsis et apangellonta [narrateur] qui explique que l'on oppose traditionnellement, depuis ce temps, les genres dramatiques aux genres narratifs, excluant par là le théâtre du domaine du 'récit', parce qu'il est sans narrateur (1999:68).

Mieux, Gaudreault démontre que Platon utilise le terme « diègèsis » pour chapeauter les deux modes de représentation, ainsi que le mode mixte;³ « diègèsis » acquiert donc, selon les traductions, une signification proche de « rapport d'événement », « exposition de faits », « transmission du narrable » qui s'éloigne passablement de la définition du récit comme acte de langage. Par ailleurs, les travaux d'Aristote ne s'opposent pas strictement à ceux de son mentor. Le point de départ du philosophe est bien entendu la mimésis, et ce principe cardinal d'imitation de la vie peut prendre les mêmes deux formes : le poète pourra tantôt s'exprimer à travers la mise en scène de personnages, tantôt par le truchement de la narration verbale (et éventuellement scripturale). Cette substitution du concept englobant – mimésis au lieu de diègèsis – révèle évidemment le parti-pris d'Aristote pour le mode mimétique (alors que Platon, c'est bien connu, émet de sérieuses réserves quant à

² Voir notamment Frasca (1999) et plus particulièrement Eskelinen (2001).

³ Il utilise l'expression « diègèsis dia mimèseôs » pour le mode dramatique, « haplè diègèsis » pour le récit simple (produit du langage), et « diègèsis di'amphoterôn » pour le mode mixte.

l'imitation).⁴ Le but avoué de Gaudreault est de débusquer les instances qui se cachent derrière la saturation mimétique des dispositifs scénique et cinématographique, afin de mieux comprendre le potentiel narratif de ces dernières. En bref, l'auteur cherche à dépasser la question narratologique classique « qui parle? » pour mieux répondre à la question « qui communique le monde qui m'est donné à voir? ».

Le narrateur fondamental

Par le truchement d'un dispositif qui tire profit de matières de l'expression très concrètes (acteurs de chair et de sang, décors peints, enregistrements sonores, etc.), le théâtre permet de restituer en grande partie la « polysémie informationnelle » qui caractérise notre rapport au monde. Cette matière concrète suppose une part d'expressivité qui échappe au contrôle des créateurs; la « réalité » et ses aléas deviennent une source d'énonciation inévitable, et toute autre instance semble s'effacer derrière l'évidence d'un univers. À l'opposé, la polysémie du langage est toujours fortement « orientée » par la nature arbitraire des signes linguistiques.⁵ Lorsqu'il s'agit de représenter un monde, le langage suppose inévitablement un acte de « traduction », ou de transsémiotisation pour reprendre l'expression de Gaudreault: « les signes par lesquels [le langage] transmet son message sont hétéromorphes par rapport aux objets référentiels de son discours et cette hétéromorphie ne peut que le 'trahir' [...] Le verbe, c'est le discours, et le discours n'est pas le monde » (1999:95). Cette transsémiotisation inévitable est le fait d'une instance « multifacette » : d'abord, un narrateur plus ou moins explicite – personnage de l'histoire ou parole inconnue – qui émerge à partir d'une feintise essentielle à l'établissement du dispositif fictionnel romanesque, celle de l'auteur bien réel qui a produit l'ensemble des actes illocutoires couchés sur papier.⁶ On connaît les réticences des chercheurs à faire entrer l'auteur réel « en » narratologie; le narrateur fondamental théorisé par Gaudreault constitue

⁴ Pour un compte-rendu détaillé de la polémique antimimétique, voir Schaeffer (1999), chapitre premier : « Qui a peur de l'imitation ? ».

⁵ Gaudreault parle plutôt de monosémie, mais il nous apparaît plus adéquat de dire que le langage est constitué de signes arbitraires qui suscitent tout de même une réception polysémique de la part du lecteur, qui devra puiser à même son encyclopédie toute la surenchère d'information potentiellement évoquée par les constructions langagières.

⁶ Il s'agit du deuxième dispositif fictionnel mis de l'avant par Jean-Marie Schaeffer (1999:255). Nous reviendrons sur ces dispositifs au cours du quatrième chapitre.

l'image « intra-muros » de cet auteur, dépersonnalisé pour mieux jouer son rôle théorique dans les modèles de la communication romanesque, et qui correspond dès lors aux différents « délégués » mis de l'avant par la théorie littéraire (auteur implicite, auteur modèle, etc.).⁷

Aristote laisse entendre que la narration verbale ou scripturale peut fonctionner sous le mode de l'imitation. Les différentes poétiques et théories associées à ce mimétisme littéraire sont bien connues, mais ne font pas l'unanimité : les stratégies mises de l'avant par Gotthold Lessing ou Percy Lubbock représentent une négation de la transsémiotisation que nous venons d'évoquer, mais ne peuvent pas pour autant surpasser cette réalité langagière et proposer une véritable « mise en monde ». Comme le relate Tzvetan Todorov (1977), l'auteur du *Laocoon* (1766) élève le principe d'imitation au sommet de sa théorie des arts, et identifie les aspects du monde qui sont les plus propices à être représentés par différents médias : puisque la surface picturale s'étend dans l'espace, il faudra y coucher avant tout la dimension spatiale des choses; de la même manière, puisque les signes de la poésie possèdent une temporalité intrinsèque, ce véhicule devrait privilégier la dimension temporelle de notre expérience. Or, « des objets, ou leurs éléments, disposés en ordre de succession, s'appellent au sens large des actions. Les actions sont donc l'objet propre de la poésie » (Lessing, cité par Todorov, 1977:173).⁸ On se rapproche déjà ici de la poétique romanesque proposée par Lubbock. Dans *The Craft of Fiction* (1921), l'auteur préconise la description simple des actions perpétrées par les différents personnages, et la « transcription » des paroles proférées en style direct; ce « quoting » constitue pour Gaudreault la version ultime du « showing » défini par Lubbock. Pour Émile Benveniste, l'effacement de l'instance racontante n'est pas seulement le fait d'une certaine insistance sur les événements représentés, mais serait également favorisée par l'utilisation de la

⁷ « [Tout récit] reste sous la responsabilité de cette instance première qu'on a nommée 'narrateur fondamental' et que l'on peut, éventuellement, considérer comme l'image intratextuelle de celui, l'auteur réel et concret, qu'il nous faut reléguer à la périphérie du texte et auquel il faut interdire d'entrer 'en' narratologie » (Gaudreault, 1999:85).

⁸ Pour Lessing, la meilleure poésie n'est autre que celle qui est destinée à une vie sur les planches : « Le genre supérieur de la poésie est celui qui rend les signes arbitraires entièrement naturels. Et c'est le genre dramatique; car ici les mots cessent d'être des signes arbitraires et deviennent les signes naturels des choses arbitraires » (cité par Todorov, 1977:176).

troisième personne et du récit au passé, qui nous éloigne de l'ici-maintenant de la narration; à travers le « mode historique » de l'énonciation linguistique, « [l]es événements sont posés comme ils apparaissent à l'horizon de l'histoire » (Benveniste, 1966:241).

Outre l'acte inévitable de transsémiotisation, *ekphrasis* d'un univers imaginaire, le propre du narrateur fondamental romanesque consiste à être, dicit Gaudreault, « le maître absolu du temps et de l'espace ». Lorsqu'il définit sa poétique littéraire, Lubbock ne prône pas simplement l'utilisation des techniques du « showing », il s'attaque également à un certain héritage romanesque qui s'est adonné au « telling »; un narrateur omniscient qui se permet de visiter l'intériorité des personnages, d'effectuer des survols panoramiques ou encore des résumés rétrospectifs revient inévitablement à la surface, et s'affirme en tant qu'intermédiaire qui donne accès à l'univers fictif selon ses propres termes. Les manipulations temporelles constituent une spécialité du langage, et du fait romanesque par extension. La discordance entre le temps des événements représentés et le temps du récit pave la voie à toute une série de manipulations qui visent à « monnayer un temps dans un autre temps » (Metz, 1968:27). Dans son fameux « Discours du récit », Gérard Genette a utilisé un exemple phare de la modernité littéraire pour illustrer le « jeu formidable avec le temps » qui prenait une tangente inédite avec Proust. Inutile de revenir en détail sur ces procédés bien connus : les événements pourront s'étendre le long de dilatations temporelles, à grand renfort de descriptions détaillées et de points de vue multiples, ou survolés rapidement à l'aide d'un langage incisif ou d'un montage cinématographique; ils pourront être agencés selon un ordre anachronique, laissant à l'usager le loisir de les replacer mentalement; ils pourront, enfin, être évoqués une seule fois ou à répétition, et ceux d'entre eux qui possèdent un caractère répétitif inhérent – les gestes les plus quotidiens – se verront subsumer sous une seule occurrence qui vaut pour toutes. Le contrepoint de cette analyse – la généralisation sans doute un peu trop large du « modèle romanesque occidental classique » – est associé à une expérience beaucoup moins discordante de la temporalité, notamment à travers le maintien de la chronologie.⁹ L'idéal

⁹ L'étude de Genette révèle cependant que les stratégies narratives couramment employées au 19^e siècle manipulent aussi la durée, la fréquence et l'ordre des événements représentés dans une certaine mesure. Si Balzac ou Dickens évitent d'effectuer des prolepses ou des analepses

de Lubbock va encore plus loin dans cette voie; sa configuration privilégiée correspondrait, pour le dire en termes genettiens, à un ensemble chronologique de scènes singulatives, dont la temporalité colle à celle des événements évoqués et qui ne sont pas racontés plus d'une fois. Ce refus de la manipulation narrative permettrait d'effacer l'intermédiaire, et par extension de proposer à l'usager une expérience plus immersive.

Les prouesses mnémoniques et discursives réalisées par un narrateur hétérodiégétique – témoin extérieur parfois situé aux confins d'un récit qui traverse les âges, et qui pénètre l'intériorité d'une foule d'individus sans la moindre difficulté – dégagent inévitablement un aspect surhumain. Il est bien entendu possible d'évacuer ce potentiel et de recentrer le récit sur l'expérience d'un seul personnage, sans jamais faire allusion à des événements futurs ou passés que le personnage en question ne pourrait pas connaître. Dans la typologie bien connue des modes narratifs élaborés par Genette (1972), cette limitation artificielle du récit à la perspective et aux savoirs d'un seul personnage correspond à la focalisation interne.

[Un récit] peut aussi choisir de régler l'information qu'il livre [...] selon les capacités de connaissance de telle ou telle partie prenante de l'histoire (personnage ou groupe de personnages), dont il adoptera ou feindra d'adopter ce que l'on nomme couramment la 'vision' ou le 'point de vue', semblant alors prendre à l'égard de l'histoire [...] telle ou telle *perspective* (Genette, 1972:183-84).

Sous la plume d'un narrateur autodiégétique (qui raconte son histoire à la première personne), cette restriction de champ est appliquée de manière systématique. L'instance narrative est littéralement « mise en monde » dans le cadre de la fiction autobiographique; en tant que participant actif d'une histoire qu'il a déjà vécu en propre, le narrateur peut effectuer les manipulations temporelles les plus audacieuses sous le couvert d'une mémoire capricieuse. Le roman épistolaire fonctionne également sous le principe similaire du document fictif qui s'offre au lecteur sans le patronage d'une instance sous-jacente, et maintient le plaisir tout romanesque de partager l'intériorité d'un grand nombre de personnages de manière tout à fait réaliste. À défaut de proposer ses univers de manière

d'envergure, ils mettent souvent dans la bouche de leurs narrateurs de courtes réminiscences du passé ou encore des annonces quant au devenir d'un personnage; le tout permet de maintenir l'attention du lecteur et dégage une impression de téléologie.

concrète, le roman puise ici à même l'univers langagier qui nous entoure et remédialise des formes littéraires bien connues; il élabore ainsi une feintise du « document trouvé » qui joue avec le plaisir de l'indiscrétion propre au lecteur.

Les assertions au « je » qui caractérisent l'autobiographie feinte et le roman épistolaire seraient en mesure, au sens de Jean-Marie Schaeffer, de susciter l'identification entre l'usager et le narrateur fictif. Il va sans dire que le premier dispositif fictionnel recensé par Schaeffer, la « simulation d'actes mentaux verbaux », convoque également pour l'auteur une possibilité d'identification. Les récits qui se déroulent à la manière d'un « courant de conscience » permettraient donc de plonger l'usager au cœur d'une intériorité subjective verbale, celle de Marcel dans *À la recherche du temps perdu* de Marcel Proust (1913-1927), d'Anna Karénine dans le roman éponyme de Léon Tolstoï (1873-77), ou encore de Mrs. Dalloway dans l'œuvre de Virginia Woolf (1925). Schaeffer déclare sans hésitation, à propos du monologue de Molly qui clôt *l'Ulysse* de James Joyce : « Notre réactivation mimétique des pensées de Molly rêvassant dans son lit nous assigne notre propre vie mentale comme posture d'immersion : *nous pensons les pensées de Molly* » (1999:245; je souligne). La « boucle phonologique » théorisée par les sciences cognitives, qui désigne simplement la voix intérieure que tout un chacun est à même d'entendre, serait susceptible d'être leurrée momentanément à la lecture de songes qui demeurent pourtant, tout comme les personnages fictifs auxquels ils sont attribués, des êtres de papier.

Les stratégies narratives que nous avons recensées s'attachent à gommer la réalité langagière qui définit le dispositif du roman, tantôt en niant l'inévitable transsémiotisation, tantôt en camouflant le travail du narrateur fondamental sous celui d'une instance anthropomorphique. Mais même lorsque ces stratégies énonciatives ne sont pas convoquées, le caractère langagier de l'intermédiaire entre le lecteur et l'univers second minimise en soi l'aspect surhumain des prouesses mnémoniques et discursives réalisées par une instance racontante extradiégétique. Le roman, c'est la mise en scène de la promiscuité du langage, et l'omniscience des narrateurs correspond dans une large mesure à celle qui nous appartient, lorsque de notre expérience quotidienne – nourrie en partie du récit que les autres font de leur expérience – nous construisons à notre tour un récit verbal. Vu sous cet

angle, il est tout à fait paradoxal de vouloir sous-utiliser les dynamiques temporelles qui ne correspondent pas au déroulement chronologique de l'action, dans la mesure où ces dernières correspondent aux mouvements inévitables de l'esprit humain. C'est d'ailleurs cette réalité qu'un auteur comme Alain Robbe-Grillet a voulu transposer dans plusieurs de ses ciné-romans; tout le travail de la narration est assimilé à ce jeu formidable avec le temps, celui de l'expérience humaine de la temporalité, qui s'exprime beaucoup plus facilement par l'entremise d'une substance linguistique. Contrairement au récit linguistique, le récit qui s'élabore à travers le rapiècement de morceaux de réalité – sur la scène ou sur une surface plane – correspond à une pratique qui n'est partagée que par un nombre restreint d'individus. C'est dire que l'instance fondamentale des dispositifs mimétiques possède des capacités de mise en récit qui dépassent les capacités humaines, et s'affirme donc nécessairement comme intermédiaire.

Le grand imagier

Face à la maîtrise formidable du temps attribuée au narrateur, qui est grandement facilitée par la transsémiotisation propre au langage, les capacités de manipulation temporelle associées à l'instance du monstrateur théâtral sembleront tout à fait négligeables de prime abord. Il est d'ailleurs intéressant que Gaudreault cherche à intégrer cette instance dans le cadre théorique de la narratologie, alors qu'il la définit par son incapacité à effectuer les manipulations narratives canoniques que Genette a mises de l'avant; « Seul le narrateur peut se permettre de nous amener, avec lui, sur son tapis volant à travers le temps » (1999:103). Pourtant, comme le souligne Odin dans sa critique du modèle proposé par Gaudreault, le monstrateur théâtral ou cinématographique dispose de moyens ingénieux pour manipuler la temporalité (2000a:26). Selon Gaudreault, le « temps réel » qui s'écoule sur les planches ou à travers le déferlement des images au cinéma « empêche irréductiblement [l'instance] de moduler le temps de son énoncé narratif: c'est un éternel passé qui, même s'il va de l'avant, ne peut connaître aucune autre conjugaison » (1999:106). Or, même dans un contexte d'uniponctualité stricte, celui d'un plan qui reste parfaitement fidèle à la scène déployée au moment du tournage, les cinéastes ont trouvé le

moyen de manipuler la durée, notamment en créant de véritables sommaires audiovisuels.¹⁰ Mais ces critiques viennent ultimement renforcer l'argument de Gaudreault, à savoir que les dispositifs mimétiques ne livrent pas aux usagers un univers de manière transparente, sans le secours d'un intermédiaire évident.

La restitution du mouvement sur une surface bidimensionnelle à partir d'une empreinte – photochimique ou numérique – ne peut rivaliser avec la saturation mimétique de la scène théâtrale, mais constitue tout de même un mode de représentation associé à la perception naturelle par un large pan des études médiatiques; qu'on songe à l'identification primaire de Metz, qui devient le fondement de la posture immersive expérimentée au cinéma selon Jean-Marie Schaeffer.¹¹ Si l'on porte attention à la monstration dans les films classiques, on observe qu'un grand nombre de plans semblent s'aligner sur les modalités les plus communes de la perception humaine : prise de vue à hauteur d'homme, orientée droit devant ou inclinée minimalement vers le haut ou le bas, etc. Bazin renchérit en mentionnant la prédominance du plan américain, « qui s'avère être le plus conforme à l'attention du spectateur, le point d'équilibre naturel de son accommodation mentale » (1985 [1975]:72). L'énonciation cinématographique, qualifiée d'impersonnelle par Metz (1991), demeure anthromorphe dans une certaine mesure.

Au début des années 80, François Jost entreprend de préciser le travail de la monstration à partir des travaux de Genette sur le mode narratif. Comme nous avons pu le constater en introduisant le concept de focalisation, les dimensions du voir et du savoir

¹⁰ Dans *Be Kind Rewind* (Michel Gondry, 2008), un plan-séquence présente les trois protagonistes en train de tourner des versions amateurs de grands classiques hollywoodiens. Le spectateur comprend aisément que les six films n'ont pas littéralement été tournés dans la minute et demie qui correspond à la durée totale du plan, mais bien qu'on évoque ici par une habile mise en scène l'ingéniosité de protagonistes qui ont pu recréer des scènes d'anthologie en l'espace de quelques jours. Les cinéastes ont par ailleurs développé plusieurs stratégies pour évoquer une temporalité plus complexe au seul niveau de la monstration; voir notamment *Le temps retrouvé* (1999), adapté au cinéma par Raoul Ruiz.

¹¹ Pour Schaeffer, la « simulation de mimèmes quasi perceptifs » cinématographique suscite une « expérience pluriperceptive » qui s'apparente à la perception naturelle. Nous reviendrons plus en détails sur les théories de Schaeffer au quatrième chapitre.

s'empîent constamment chez Genette.¹² Dans la mesure où le récit de fiction littéraire n'interpelle pas la vision de l'utilisateur sur son terrain propre, Genette peut se permettre une telle métaphore. Jost, pour sa part, ne peut éviter de séparer clairement le point de vue visuel du point de vue cognitif adopté par le récit, et introduit pour ce faire le concept d'ocularisation. En mode « zéro », l'ocularisation adopte un point de vue qui dépasse largement celui de n'importe quel personnage, à l'instar de la focalisation omnisciente chez Genette qui ne se limite pas clairement au savoir de l'une ou l'autre des entités fictives. Dans le cinéma de grande consommation, nous dit Jost, l'ocularisation zéro correspond au plan « banal », « hors de tout personnage, dans une position non marquée (bien sûr chaque époque définit son plan 'ordinaire') ; il s'agit simplement de montrer la scène en faisant oublier au maximum l'appareil de prise de vue » (1990:133). C'est dire que les prouesses de cette ocularisation surhumaine – manifestées à travers les plans aériens ou largement retranchés qui servent fréquemment d'ouverture aux différentes scènes – seraient facilement reléguées au second plan par habitude. Alors que des procédés de mise en image aussi élémentaires que la plongée et la contre-plongée ont longtemps été qualifiés d'« angles d'auteur »¹³ qui marquent la présence du dispositif, Jost envisage plutôt un effacement du dispositif motivé par la familiarité.

Comme le souligne Gaudreault, l'expérience d'un film ne se limite pas à la perception de semblants audiovisuels; elle est associée depuis très longtemps par le sens commun au domaine du récit. Le récit cinématographique peut bien entendu imiter la narration romanesque par l'utilisation de la voix off, un procédé fréquent dans la période classique et notoirement associé au film noir. Les mentions écrites, l'une des cinq matières fondamentales de l'expression recensées par Metz, constituent un autre signe de l'héritage romanesque. Elles pourraient techniquement constituer l'entièreté du film (*So Is This*, Michael Snow, 1982), et ont déjà occupé une place très importante pour transcrire les paroles des personnages à l'époque du cinéma muet. Dans le film de fiction courant, elles

¹² Dans la définition citée plus haut, l'auteur évoque la « vision », le « point de vue » et la « perspective ».

¹³ « la marque d'énonciation consiste en un coefficient inhabituel d'inclinaison de l'image » (Metz, 1991:34).

occupent une place marginale, notamment pour spécifier le lieu et la temporalité au début d'une scène. Mais dans la mesure où ces inscriptions superposées dénotent la présence d'un narrateur, cette stratégie est vue d'un mauvais œil par les puristes qui, à la façon d'un Lessing, prônent l'utilisation des stratégies les plus mimétiques que puisse convoquer chaque média. Ainsi, il serait préférable de transmettre l'information pertinente de manière visuelle; comme par magie, le plan général qui ouvre la scène comporte un écriteau, une affiche, une enseigne qui spécifient sans équivoque le lieu des événements. Mais paradoxalement, ce type d'ouverture sous-tend tout aussi clairement la présence d'une activité narrative, qu'il serait difficile d'ignorer sous le couvert de l'identification primaire metzienne; à travers cette « exposition lourde » qui vise la compréhension des images subséquentes, surgit le soupçon irrépressible que quelqu'un ou quelque chose a mis cette information devant mes yeux à dessein.

Au cinéma, l'instance qui nous invite à plonger dans un univers narratif est au moins double : en plus du monstreur qui doit travailler avec une mise en scène concrète au moment du tournage, le narrateur filmique se charge de réorganiser ces morceaux de réalité afin d'orienter le spectateur au sein de l'univers fictif et des événements qui s'y déroulent. Le développement du langage cinématographique a été l'occasion de réintroduire toute la complexité des manipulations temporelles exercées par le narrateur du roman, enrichie d'un savoir-faire spécifique quant à la gestion de l'espace et du temps. Or, ces éléments de langage reposent en grande partie sur la mise en œuvre du montage, qui implique un signe très visible : la coupe franche. Le cinéma classique hollywoodien a bâti sa réputation entre autres sur un savoir-faire technique qui permet aux praticiens de minimiser le choc visuel d'une saute entre deux prises de vues, et éventuellement entre deux scènes. Par exemple : le contrôle des ratios de luminosité au moment du tournage maintient la cohérence visuelle d'une scène; la règle des 30 degrés spécifie la rotation minimale entre deux prises de vue pour éviter un *jump cut*; le raccordement de deux plans au milieu du mouvement effectué par un personnage focalise l'attention du spectateur sur l'action en cours; le passage d'une scène à l'autre est accompagné d'un pont musical ou s'effectue par l'entremise du fondu enchaîné; etc. On constate à l'époque classique une

volonté omniprésente de gommer les traces de fabrication associées à la mise en monde et à la mise en récit cinématographique.

Au-delà des limites du plan, certaines règles de montage renvoient clairement à une volonté d'imiter la vision naturelle. Le découpage analytique de l'espace cherche à systématiser le positionnement de la caméra au moment du tournage et, par extension, l'agencement des plans au moment du montage. L'élaboration de cette pratique a vite donné naissance à une nouvelle instance théorique : l'observateur idéal.¹⁴ La multiplicité des points de vue adoptée par la caméra suppose effectivement une « idéalisation » des capacités d'appréhension humaines, mais certaines des règles se réfèrent explicitement aux limitations d'un observateur tout à fait ordinaire. L'axe imaginaire tracé par la règle des 180 degrés – que la caméra ne devrait pas traverser au cours d'une scène – permet certes de minimiser le choc visuel qui serait engendré par un renversement des directions, mais ce maintien de l'orientation d'un plan à l'autre correspond également à un positionnement constant de l'observateur. Certains théoriciens vont jusqu'à voir dans le découpage de l'espace cinématographique une représentation des rouages de l'attention et / ou de l'esprit. Jurgenson et Brunet résument de façon exemplaire cette thèse :

La justification psychologique du montage correspond aux exigences de la vision d'un spectateur parfait qui aurait à chaque instant sur l'événement le point de vue le plus clair, le plus précis, le plus complet. Dans le cadre de cette vision supérieure et intelligente, on peut considérer que le passage de chaque plan au suivant est déterminé par l'attention visuelle ou par la tension mentale. C'est parce qu'il existe entre chaque plan cette continuité d'interrogation ou d'intérêt que la suite des plans est compréhensible pour le spectateur : elle correspond en effet à sa propre vision naturelle, rendue idéalement lucide et perspicace, tout en restant fondamentalement identique (1990:14).

Selon cette conception, le passage d'un plan moyen ou rapproché à un gros plan imiterait (en l'idéalisant, comme le précisent Jurgenson et Brunet) un aspect de notre attention dans un contexte précis.

¹⁴ Pour un compte-rendu des écrits à ce sujet, voir Bordwell (1985), première partie : « Some Theories of Narration ».

D'autres structures – le champ / contrechamp, l'exposition progressive d'une scène (du général au particulier) – pourraient être envisagées sous cet angle. Mais cette conception devient rapidement problématique. Le récit cinématographique hollywoodien transpose à bien des égards le mode narratif associé au roman du 19^e siècle; il favorise la chronologie, accentue les aspects du monde impliqués dans le déroulement de l'action et facilite ainsi l'identification des vecteurs de causalité, notamment les motivations et intentions des différents personnages. Le protagoniste annonce à sa bien-aimée qu'il doit aller rencontrer un maître-chanteur pour le dissuader de mettre à exécution son plan machiavélique; la scène suivante présente ladite rencontre fatidique. Or, cette progression chronologique du récit, qui met l'accent sur la causalité, répond également à une « continuité d'interrogation » de la part du spectateur. L'accent porté sur les chaînes événementielles permet encore ici de minimiser l'éventuel sentiment de patronage narratif chez le spectateur, mais la nature hautement mimétique du signifiant cinématographique a incité quelques théoriciens à aller encore plus loin : au cinéma, et particulièrement dans le cinéma que nous venons de décrire, l'utilisateur serait en mesure de s'identifier à l'instance fondamentale. C'est notamment l'opinion de Schaeffer, pour qui l'identification primaire metzienne devient la posture d'immersion centrale de l'utilisateur tout au long du visionnement.

La présentation d'un monde où les événements sont baignés dans une causalité inébranlable, qu'elle soit romanesque ou cinématographique, permet d'occulter l'intermédiaire qui constitue la source même de ce monde. À défaut de pouvoir le faire disparaître complètement de cette manière, quelques cinéastes ont adopté une stratégie déjà explorée dans un cadre littéraire : « mettre en monde » le dispositif cinématographique et le récit filmique par l'entremise d'un intermédiaire anthropomorphe. Il ne s'agit plus seulement de limiter le récit à ce qui a pu être vécu, connu et relaté par un personnage, comme dans une autobiographie fictive ou d'autres formes de fiction autodiégétique, mais bien d'aligner tout ce qui est donné à voir et à entendre sur les sens d'un seul individu. En plus d'une focalisation interne stricte, le grand imagier doit se limiter aux formes primaires de l'ocularisation et de l'auricularisation internes telles que définies par Gaudreault et Jost (1990). C'est-à-dire, dans les deux cas, que le signifiant est associé à l'intériorité du

personnage sans avoir recours à des informations contextuelles fournies par des images connexes (et donc, par le montage). L'exemple le plus audacieux demeure à ce jour *Lady in the Lake* de Robert Montgomery (1947). Mis à part l'introduction explicative de ce film noir, où Philip Marlowe s'adresse directement à la caméra pour expliquer cette configuration inédite au spectateur, l'entièreté du film se déroule à travers les yeux et les oreilles du protagoniste.

La mise en marché de l'œuvre a été orchestrée en fonction des prétendues vertus immersives de ce dispositif dans une large mesure; la bande-annonce de l'époque déclare sans hésitation : « A startling and daring new method of story telling... a milestone in movie-making... The most thrilling of all mysteries, and YOU play the starring role with Robert Montgomery »; les affiches publicitaires mettront de l'avant une promesse similaire (figure 2-1). Encore récemment, l'expérience de *Lady in the Lake* provoquait des réflexions contradictoires chez les commentateurs :

First-person point of view allows the user to gain maximum immersion, but it is difficult to portray certain types of action, like a kiss or a punch. The spectator / user never gets to see the expressions and actions of the protagonist she embodies. [...] The lack of reaction shots of the main character has an alienating effect (McMahan, 1999:150; je souligne).

Une fois de plus, il semblerait légitime d'attribuer à la caméra subjective la capacité d'accroître l'impression de présence éprouvée par le spectateur : le dispositif épouse une vision parfaitement naturelle, et la mise en scène orchestrée sur l'axe de la profondeur permet d'accentuer les effets de transferts perceptifs, notamment lors des célèbres escarmouches où les personnages adressent leur coup de poing directement à la caméra. Mais l'expérience n'a pas connu le succès escompté et peu de films ont cherché à exploiter cette « innovation ». À l'époque, la critique du New York Times souligne que le caractère attractif de cet artifice inédit s'estompe rapidement.¹⁵ À supposer que le procédé ait réussi à engendrer une parfaite identification avec le protagoniste, comme le laisse entendre le matériel promotionnel, il semblerait que le spectateur ne soit pas particulièrement friand de cette identification.

¹⁵ « Lady in the Lake (1946) At the Capitol », publié le 24 janvier 1947. Disponible en ligne sur <<http://movies.nytimes.com>>. Page consultée le 28 février 2010.



Figure 2-1 À gauche : affiche publicitaire pour *La dame du lac* (Robert Montgomery, 1947); à droite : Philip Marlowe se regarde dans un miroir

Enfin, la stratégie paradoxale du « document trouvé » qui, à la façon du roman épistolaire, intègre une forme d'expression médiatique familière au cœur même de la feintise, est de plus en plus exploitée au cinéma. Comme nous l'avons souligné plus tôt, la capacité de produire un récit en image demeure un luxe par rapport à la promiscuité du récit verbal. La prolifération des caméras numériques vient bien entendu remettre en cause cette affirmation; ce n'est pas un hasard si les films construits sur la feintise du « document trouvé » sont plus fréquents à notre époque, et qu'ils adoptent la mise en image caractéristique du film amateur. C'était déjà tout l'intérêt de *Blair Witch Project* (Daniel Myrick et Eduardo Sánchez, 1999), qui s'était tout de même permis un certain patronage narratif en effectuant un montage entre les deux bandes images produites par les personnages. Des exemples plus récents, comme *[REC]* (Jaume Balagueró et Paco Plaza, 2007) et *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008), évitent ce patronage et proposent des documents « authentiques », où l'opération de montage se limite à l'accumulation des moments enregistrés sur la bande de manière inévitablement chronologique (par un montage « in-camera »).

C'est indéniable : la matière concrète mise à profit dans le cadre du dispositif théâtral – et éventuellement cinématographique – suppose une part d'expressivité plus « objective », un univers second qui se donne à voir comme la réalité quotidienne. Mais il est tout aussi certain que les ressorts de la mise en scène – de la direction d'acteur à la scénographie, sans oublier la science de l'éclairage artificiel – s'attachent à dompter cette réalité en prévision d'effets précis. Le monstre peut sembler s'effacer derrière l'univers représenté, camoufler son expressivité derrière celles des personnages ou encore sous un point de vue subjectif intégral, mais son activité de mise en récit est tout simplement immanente à la mise en monde habile qui s'opère devant nos yeux. Le regard spectral n'est sans doute pas aussi naïf que ne le laisse entendre la posture d'immersion d'un observateur naturel mise de l'avant par Schaeffer, et l'identification primaire de Metz. Un changement de plan rappelle que derrière tout « je vois » cinématographique, il y a quelque chose qui montre, et même dans le cas extrême d'une feintise construite sur du *found footage*, il est à parier que le patronage d'une instance intermédiaire, plus fondamentale que la caméra fictionnalisée, ne peut être complètement gommé.

Au début de ce chapitre, nous avons souligné l'avantage purement commercial de la mise en monde cinématographique. Le cinéma « remédie » ici au théâtre d'une manière quelque peu paradoxale; il ne propose pas un gain d'immédiateté, puisque l'expérience théâtrale permet de créer des univers imaginaires à partir de matières on ne peut plus concrètes. En réintroduisant les manipulations évidentes de la mise en récit, le film perd en immédiateté ce qu'il gagne en lisibilité, et comme nous le verrons au cours de la troisième partie, engendre des dynamiques émotionnelles particulièrement efficaces. Le jeu vidéo, summum de la « mise en monde » médiatisée, est présentement le lieu d'une tension tout à fait similaire.

Le récit vidéoludique

La fabrication des univers virtuels vidéoludiques a été le lieu d'une prolifération de technologies et une spécialisation des métiers plus considérable encore que celle qui est survenue dans le domaine cinématographique. La création de ces mondes audiovisuels

complexes et des différents acteurs qui les peuplent engouffrent une très grande partie des budgets alloués aux productions majeures. L'intégration de mécanismes d'interaction concrets, qui permettent à l'utilisateur de participer directement à l'évolution de l'univers représenté, se présente comme une amélioration – une remédiation – de la posture « passive » associée aux institutions fictionnelles cinématographique et littéraire. Ce caractère interactif permettrait de développer de véritables scènes au sens genettien du terme, où le temps des événements représentés demeure collé sur le « temps réel » de l'expérience du joueur. Dans son étude des configurations temporelles vidéoludiques (2005), Jesper Juul note de manière générale que cette interactivité favorise largement la chronologie des événements, et évacue les manipulations temporelles canoniques étudiées par la narratologie. Comme nous l'avons souligné en introduction, c'est également ce caractère interactif qui incite Espen Aarseth à situer la simulation à un niveau ontologique qui s'apparente largement à l'expérience du réel. Le développement d'une posture actantielle, qui constitue la pierre d'assise de l'expérience vidéoludique, concentre bien souvent l'attention et les efforts des théoriciens et concepteurs sur ce nouveau centre du monde qu'est le joueur. Mais la sphère d'influence consentie au joueur ne constitue qu'une partie des actions qui peuvent s'actualiser dans un univers vidéoludique. Cette liberté relative met bien entendu à mal les stratégies canoniques de mise en scène, mais il ne faudrait pas conclure pour autant qu'il n'existe aucun foyer du récit autre que le joueur, et que l'expérience des mondes ludiques s'effectue de manière plus immédiate. Avant de présenter plus en détail les rouages fort complexes de l'instance vidéoludique au prochain chapitre, nous exposerons brièvement au cours de cette partie la récupération évidente des ressources narratives associées aux instances littéraires et cinématographiques, et quelques-uns des signes les plus évidents du patronage de cette instance sur l'expérience interactive du joueur.

D'un point de vue technique, le jeu vidéo peut utiliser le langage naturel comme outil de représentation depuis le début de son histoire et parvient à imiter dans une certaine

mesure la représentation cinématographique depuis le milieu des années 90.¹⁶ Les ressources de la narration linguistique de même que celles de la narration cinématographique sont tout à fait accessibles aux concepteurs de jeux; mieux, ces concepteurs semblent de plus en plus intéressés à mettre en œuvre ce savoir-faire narratif, que ce soit dans le cadre d'intermissions cinématiques ou au cœur même des séances de jeu. Les mondes vidéoludiques contemporains ne mettent pas en scène une matière concrète par l'entremise d'un dispositif scénique ou de captation photochimique, mais l'instance fondamentale se fond désormais dans une profusion de formes géométriques complexes et d'effets audiovisuels raffinés, dont la qualité repose tout de même sur la mise en boîte du réel à travers l'enregistrement des dialogues, des effets sonores, l'utilisation de textures photographiques, et la captation du mouvement des acteurs; le tout aspire bien entendu à un certain « kinoréalisme » dont seules les productions les plus onéreuses peuvent se réclamer. Au cœur du jeu vidéo, un monstre habile est désormais en mesure de contrôler l'ensemble d'un signifiant dont la saturation mimétique surclasse celle du cinéma d'animation traditionnel et talonne celle du cinéma en image de synthèse, ses plus proches parents.

Même si le jeu d'aventure textuel est un objet résolument historique qui peine à convoquer l'intérêt des joueurs même les plus nostalgiques, la narration linguistique continue de jouer un rôle important dans le jeu vidéo; qu'on songe aux introductions ou liaisons entre « chapitres » effectuées par une voix off (*God of War*, SCE Santa Monica, 2005) ou alors par un narrateur délégué intradiégétique qui raconte sa propre histoire (*Prince of Persia : The Sands of Time*, Ubisoft Montreal, 2003). Dans une grande variété de genres, le joueur rencontre des personnages qui deviennent des narrateurs délégués, le temps de raconter une anecdote ou d'effectuer une mise en contexte prospective des événements à venir. Une stratégie fréquente consiste à disperser un nombre impressionnant de missives, notes personnelles (*Fatal Frame 2: Crimson Butterfly*, Tecmo, 2003), courriels (*Splinter Cell*, Ubisoft Montreal, 2002) ou même des enregistrements sur dictaphone (*Bioshock*, Irrational Games, 2007) pour étayer le contexte, expliquer les motivations des

¹⁶ Pour des précisions sur le développement visuel du jeu vidéo et sa relation avec le cinéma, voir notamment Therrien (2007b).

personnages, et donner des indices utiles à la progression du joueur. Dans les exemples les plus étoffés, ce dernier peut même consulter la littérature fictive de l'univers afin d'en découvrir toutes les subtilités (*The Elder Scrolls III : Morrowind*, Bethesda, 2002).¹⁷ Ce « récit imbriqué » dans l'environnement (Henry Jenkins, 2002) endigue évidemment toute variabilité dans l'actualisation des événements, qui n'est plus imputable à la performance du joueur, sinon à travers la découverte aléatoire d'une histoire fragmentée.

À travers ces nombreuses missives et autres documents dispersés, les interactions plus significatives avec les personnages de l'univers fictifs sont évacuées au profit des fantômes du passé, que le joueur verra littéralement souffrir devant ses yeux dans *System Shock 2* et *Bioshock* (Irrational Games, 1999 et 2007): les apparitions fantomatiques des anciens fonctionnaires du vaisseau Von Braun ou des citoyens de la ville sous-marine Rapture miment un désespoir qui, à tout coup, a précédé l'arrivée du joueur. Face à la commodité et à l'économie du langage, le développement d'un récit imbriqué par le truchement d'une mise en scène audiovisuelle constitue toujours un défi pour les concepteurs de jeu. Il suffit de bien peu pourtant pour ajouter à l'univers une certaine profondeur narrative, comme en fait foi l'utilisation judicieuse d'un simple élément thématique : les ruines. Lorsqu'il découvre une statue de Chozo visiblement abîmée dans *Super Metroid* (Nintendo, 1994), s'il choisit d'explorer les ruines des Dwemer disséminées aux quatre coins de Vvardenfell dans la province de *The Elder Scrolls III : Morrowind*, alors qu'il parcourt les rues dévastées de City 17 (*Half-Life 2*, Valve, 2004), le joueur n'est plus simplement intéressé à l'ici et maintenant de la destruction qu'il est en mesure d'effectuer, mais cherche à comprendre les conflits et les autres forces qui ont transformé cet univers au fil du temps. Quel meilleur moyen de remettre le joueur à sa place, sinon à travers une petite « leçon d'histoire »?

Le caractère procédural de la monstration vidéoludique a favorisé une certaine abstraction des univers représentés; plusieurs stratégies de mise en monde s'inscrivent en parfaite continuité avec les manipulations spatio-temporelles classiques que nous avons

¹⁷ Selon les concepteurs du jeu, l'ensemble des dialogues et des livres qui composent l'univers de *The Elder Scrolls III : Morrowind* est équivalent en terme de volume à six gros romans.

évoquées tout au long de ce chapitre. L'un des cas les plus intéressants est sans contredit le jeu de rôle popularisé par les séries *Ultima* (1981-1999), *Dragon Quest* (1986-2008) et *Final Fantasy* (1987-2010). Les itérations 2D de ces séries adoptent généralement le même modèle pour représenter l'évolution du joueur au sein de leurs vastes univers : les lieux utiles à la réalisation d'une grande variété de tâches (villages, donjons, temples) sont visualisés à la même échelle que le groupe d'aventurier contrôlé par le joueur, alors que ce même groupe se meut sur une carte dont l'échelle est fortement réduite lors des excursions entre les lieux significatifs. Il s'agit bien ici d'une accélération du temps qui cherche à résumer des événements au potentiel dramatique réduit (figure 2-2). Ce sommaire visuel rappelle un procédé cinématographique bien connu, utilisé dans la série des *Indiana Jones* notamment, où les déplacements des protagonistes sont représentés par la progression d'un trait sur la carte du monde. Les séquences de combat, quant à elles, constituent une version beaucoup plus radicale de ce que Genette nommait la pause : ici les événements sont figés dans le temps, ou alors les ennemis demeurent coincés dans une interminable boucle temporelle (*Dragon Quest VIII*, Level-5, 2004; figure 2-2), afin de laisser la conscience planificatrice du joueur se lover plus confortablement au sein du système. Juul a bien démontré que les manipulations de la durée peuvent être encore plus alambiquées et déconnectées du temps logique dans le jeu de stratégie en temps réel : alors que le joueur peut commander la construction d'édifices complexes qui seront terminés en quelques secondes, le combat lui semble bien s'opérer en temps réel entre les différentes unités (2005:141-162).¹⁸

¹⁸ Un effet de durée plus spécifiquement cinématographique – le ralenti, que Genette évacuait dans son étude du roman – est aussi très répandu dans le jeu vidéo. À grand renfort de technologie, le cinéma a permis de développer ces effets de manière spectaculaire; pensons au *time lapse* dans la série « qatsi » de Godfrey Reggio, ou encore avec la technique du *flo-mo* dans *The Matrix*, qui permet de voyager à travers un instant quasi figé, dans un travelling impossible qui mime les capacités d'appréhension surhumaines de Neo. Or, ces mêmes effets de ralenti peuvent être implémentés sans grands efforts par l'entremise des moteurs 3D qui génèrent les univers virtuels vidéoludiques. Dans la série *Burnout* (Criterion) notamment, les nombreux carambolages plus ou moins volontaires qui sont devenus une marque de commerce, une fois ralentis, se transforment en une célébration audiovisuelle de la destruction.



Figure 2-2 À gauche : variation d'échelle dans *Phantasy Star III* (Sega, 1990); à droite : une scène figée dans une boucle perpétuelle (*Dragon Warrior VIII*, Level-5, 2004)

Le jeu avec la chronologie des événements peut s'effectuer sans peine dans les segments non interactifs des jeux. Une construction narrative archi-classique comme l'ouverture *in media res*, située à quelques pas du dénouement pour mieux revenir en arrière, a inspiré plusieurs séquences d'introduction. Qu'on songe à notre valeureux Guybrush Treepwood au tout début du deuxième volet de la série *Monkey Island* (LucasArts, 1991), tenant fermement d'une main un trésor légendaire, et de l'autre une maigre corde qui l'empêche de sombrer dans un cratère béant quelque part au milieu de Dinky Island; avant de le secourir, sa bien-aimée Helaine exigera de notre héros le récit de son aventure, qu'il effectuera à l'aide du joueur bien entendu. Juul suppose que la manipulation de l'ordre temporel risque de confronter le joueur à des paradoxes insurmontables : un flashback où le joueur peut agir pourrait générer une version alternative du présent, et un flashforward démontrerait à ce même joueur que ses actions n'avaient en définitive que peu d'importance. L'influence véritable du joueur sur les univers vidéoludiques est ici considérablement surestimée. Rien de plus facile, pour un designer consciencieux, d'intégrer des analepses et des prolepses, sitôt pris en compte ce que Genette dénommait la portée du saut temporel : un flashback est dit externe si l'action qui s'y déroule ne recoupe pas la trame narrative principale. C'est exactement ce qui se produit dans *Indigo Prophecy* (Quantic Dream, 2005), lorsque le joueur est projeté dans l'enfance de Lucas Kane, son premier avatar. Pour créer une incohérence notable, il faudrait qu'on accorde au joueur – ramené à un épisode antérieur – la possibilité de tuer un personnage toujours actif dans le présent. Plus qu'une maladresse, le flashback interactif de *Call of*

Duty 4 : Modern Warfare (Infinity Ward, 2007), qui donne pour objectif au joueur d'assassiner Zakhaev (le terroriste en chef de cette fiction) ressemble à une démonstration de force de la part des concepteurs. En laissant le joueur revivre la tentative ratée d'assassinat par le soldat des forces spéciales britanniques John Price, mais sans lui donner une possibilité réelle d'atteindre sa cible (la balle est immanquablement déviée pour blesser le belligérant au bras), les concepteurs semblent asseoir définitivement leur pouvoir sur le potentiel d'action du joueur et ses ramifications temporelles. Mise en récit interactive habile, ou tricherie (figure 2-3)?



Figure 2-3 Une tentative d'assassinat préméditée (*Call of Duty 4 : Modern Warfare*, Infinity Ward, 2007)

On pourrait exposer encore longuement la récupération des manipulations narratives canoniques dans le domaine du jeu vidéo. Les conventions de « forwarding » entre deux portions d'espace, ou la téléportation pure et simple de l'avatar entre deux lieux distants s'apparentent à une ellipse; cette possibilité de téléportation ne devient accessible qu'après avoir effectué le chemin une première fois dans un jeu comme *Oblivion* (Bethesda, 2006) et correspond ainsi partiellement à ce que Genette nommait le récit itératif (1972). Le potentiel narratif des instances qui ont précédé le jeu vidéo est clairement récupéré par les praticiens du nouveau média, et si l'enjeu de ces procédés narratifs, dans une large mesure, a été d'effectuer un « jeu formidable avec le temps », il semble que le jeu

avec la représentation des événements se renouvelle de manière particulièrement alambiquée à travers l'explosion des genres vidéoludiques. Au cours des prochains chapitres, nous préciserons les stratégies de mise en monde développées par les concepteurs de jeu vidéo et les modalités d'intégration du joueur aux événements représentés.

Malgré la nature interactive du jeu vidéo qui permet au joueur de se plonger au cœur des événements représentés et d'imposer sa volonté dans une certaine mesure, il apparaît évident qu'une instance tout aussi fondamentale chapeaute l'expérience de ces univers fictifs. Cependant, l'interaction médiatisée que propose le jeu vidéo nous empêche d'assimiler l'instance vidéoludique aux autres intermédiaires que nous avons explicités jusqu'à maintenant. L'instance fondamentale qui gouverne la feintise vidéoludique est absolument irréductible au travail du narrateur fondamental littéraire, du monstreur théâtral, ou du méga-narrateur cinématographique. Au prochain chapitre, nous présenterons les rouages de cet intermédiaire fort complexe, pour mieux illustrer la même volonté d'effacement qui semble guider plusieurs concepteurs dans leur pratique.

III. La médiation vidéoludique

**Now I'll read more deeply into your soul. Hmmm... your
memory is completely clean. Hmmm. You have not saved
often, you are somewhat reckless**

Psychomantis, s'adressant à la fois à Snake et au joueur
Metal Gear Solid (Konami, 1998)

Le défi des premiers créateurs de jeux vidéo consistait dans une large mesure à représenter les variations d'état pertinentes par une mise en scène audiovisuelle. Malgré le caractère résolument abstrait de la représentation, les usagers étaient fascinés par la réactivité de ces univers où les conséquences de leurs manipulations étaient immédiatement perceptibles : la position relative de leur char d'assaut dans *Tank* (Kee Games, 1974), le destin tragique qui suit un saut mal calculé dans *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) ou *Jumpman* (Enyx, 1983), ou encore l'annihilation fructueuse d'un vaisseau ennemi dans *Starship I* (Atari, 1976). Dans leur ouvrage de 1983, Geoffrey et Elizabeth Loftus énumèrent la furie audiovisuelle et la destruction parmi les « ingrédients conceptuels » essentiels au plaisir qu'engendre le jeu vidéo (1983:5-6). Comme le notent Salen et Zimmerman, le jeu informatisé repose sur l'automatisation d'un système de règles; cette modélisation dynamique permet au système informatique d'actualiser une variété de situations possibles, mais laisse surtout à l'utilisateur le loisir d'apprendre au fur et à mesure qu'il observe et interagit avec ce système. Au sens de Rune Klevjer, la simulation vidéoludique chemine vers une expérience interactive plus « tangible »; la gestion en temps réel de modèles physiques qui gagnent en complexité se traduit par une réactivité

audiovisuelle toujours plus crédible des environnements interactifs, qui évoque la manipulation directe de notre environnement quotidien (2006:119).¹

Au-delà de l'intermédiaire matériel classique – commandes directionnelles et boutons – qui exige nécessairement un effort de familiarisation, la simplicité des mécaniques associées aux genres vidéoludiques de première heure permettait effectivement au joueur d'assimiler ces équivalences symboliques sans grandes difficultés. En jouant à *Gyruss* (Konami, 1983), *Pitfall!* (Activision, 1982) ou *Kung-Fu Master* (Irem, 1984), le joueur devine rapidement que le joystick lui permet de déplacer un personnage à l'écran, et qu'un bouton digital est généralement associé à une action simple : ouvrir le feu sur l'ennemi, effectuer un saut ou asséner un violent coup de pied. Déjà à l'époque, les jeux destinés au marché domestique étaient accompagnés d'un manuel qui précisait avec clarté les règles de manipulation, mais les subtilités et variations des mécaniques étaient bien souvent assimilées par le joueur durant la séance de jeu en fonction d'une fréquentation préalable avec des objets similaires, et ce de manière efficace jusqu'à un certain seuil de complexité. Dans *Veigues Tactical Gladiator* (Game Arts, 1990), les deux boutons du contrôleur de la Turbografx-16 permettent au joueur d'utiliser les deux bras-canon d'un gigantesque robot guerrier, qui peut également changer de direction lorsque la position inférieure des commandes directionnelles est appuyée, et effectuer un glissement rapide à travers la surface de jeu si la position inférieure est maintenue en tandem avec la direction opposée. Dans bien des jeux d'action classiques (*shoot 'em up*, *beat 'em up*, jeu de plateforme), ce que Henry Jenkins appelle le « récit actualisé » (2002) se résume à cerner les interactions possibles entre le potentiel d'action de l'avatar et les routines simplistes de créatures ou d'adversaires sans envergure, ou encore à maîtriser les contraintes environnementales élémentaires : surplus d'inertie dans un niveau enneigé, perte de vitesse sous l'eau, etc. Si, comme plusieurs joueurs, l'on s'en tient exclusivement à l'expérience du jeu sans consulter d'éléments paratextuels, les genres majeurs des vingt premières années correspondent en grande partie à des jeux à information incomplète (voir Salem et Zimmerman, 2003, chapitre 17), où la simplicité des mécaniques permet de déroger au

¹ Nous examinerons plus longuement les travaux de Klevjer au cinquième chapitre.

sacro-saint principe ludique qui stipule que les règles opérationnelles doivent être présentées de manière absolument claire.²

Depuis la parution de ces jeux, les ressources utilisées pour la simulation et la représentation audiovisuelle des univers vidéoludiques ont évolué de manière exponentielle. Comme nous l'avons démontré au cours du premier chapitre, le développement rapide des dispositifs techniques associés au jeu vidéo a tôt fait d'engendrer une lecture téléologique du phénomène; le média cheminerait tranquillement vers l'idéal incarné par les expériences de réalité virtuelle et fantasmé par la culture populaire, depuis l'holodeck de *Star Trek* jusqu'à la simulation complète de l'expérience humaine telle qu'imaginée dans la série *Matrix* (Andy et Larry Washowski, 1999-2003). Mais entretemps, la réalité est bien entendu tout autre : à mesure que la simulation incorpore des algorithmes complexes, que le rendu audiovisuel gagne en richesse et que l'expérience interactive incorpore des mécaniques variées, plus il apparaît que la mise en monde et la mise au jeu doivent s'accommoder d'un ensemble de signes audiovisuels embarrassants – puisque l'on tente de vendre cette expérience en invoquant toujours le grand fantasme de l'immédiateté. Un bref survol des captures d'écran promotionnelles que les compagnies font circuler, et qui omettent fréquemment les différents marqueurs et indicateurs que nous allons présenter, laisse croire à un univers enfin libéré de ces répertoires de signes qui ont encombré nos écrans vidéoludiques très rapidement dans l'histoire du média (figure 3-1).

² Pour Salem et Zimmerman, les règles opérationnelles « are these rules that relate directly to a player's behavior and interaction with the game » (2003:147). La nécessaire clarté de ces règles est un élément qui revient fréquemment dans la définition des jeux (à ce sujet, voir le 2e chapitre de *Half-Real* (2005).

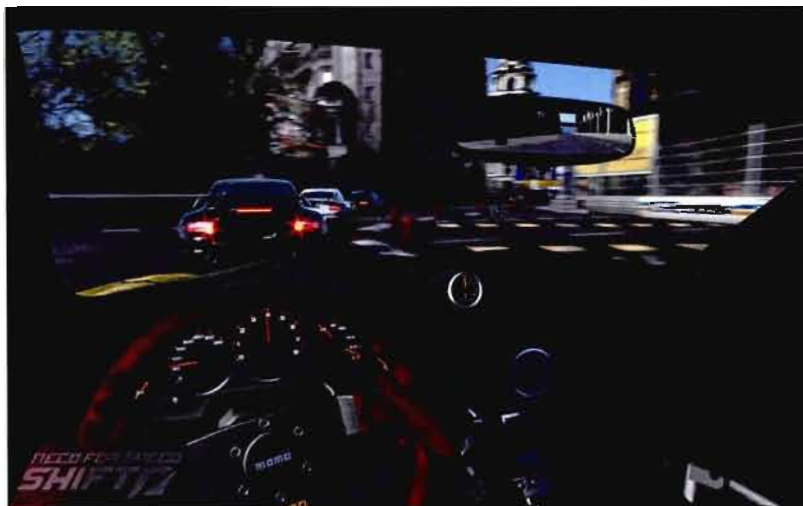


Figure 3-1 Capture d'écran promotionnelle pour le jeu *Need for Speed: Shift* (Slightly Mad Studios, 2009)

En 2001, Marie-Laure Ryan affirmait : « [f]or interactivity to be reconciled with immersion, it must be stripped of any self-reflexive dimension » (2001:284). Nous verrons au cours de cette partie, d'une part, que l'interface « autoréflexive » du jeu vidéo ne constitue qu'un volet d'un intermédiaire complexe qui détermine la relation du joueur avec l'univers représenté, et d'autre part, que plusieurs jeux ont mis en place des stratégies tout à fait analogues à celles développées dans les domaines littéraire et cinématographique pour gommer l'ensemble des volets de cet intermédiaire. Avant de détailler ces stratégies, il importe d'introduire brièvement les différents niveaux de l'instance fondamentale vidéoludique.

Qui est là? Une instance, quatre niveaux

Dans son remarquable ouvrage *Cybertext*, Espen Aarseth a tenté de conceptualiser les différentes instances de la médiation vidéoludique à partir d'un bagage narratologique, qui par ailleurs lui semblait déjà insuffisant à cette époque (et ce, à juste titre). Pour bien rendre compte de la nature interactive de l'objet convoqué pour les besoins de la démonstration – le jeu d'aventure textuel *Deadline* (Infocom, 1982) –, l'auteur propose une nouvelle instance, l'intrigant, en lieu et place de l'auteur implicite théorisé par les études littéraires : « The intriguing, as the architect of the intrigue, might instead be compared to

an implied author, the mastermind who is ultimately responsible for events and exists but who is not motivated by a particular outcome » (1997:114). Puisque l'intrigue ludique suppose une variété de résultats possibles quantifiables – pour reprendre le vocabulaire de Jesper Juul (2005:37) –, la tâche de l'intrigant consiste à négocier avec le joueur;³ l'instance fournit des informations sur l'état de l'univers fictif et les variations de cet état, générées tantôt de manière endogène par le système, tantôt par les manipulations de l'utilisateur. Plusieurs modèles récents ont voulu schématiser cet échange entre l'utilisateur et le système de manière circulaire.⁴ Cependant, le modèle proposé par Aarseth dès 1997 demeure l'un des plus complets (figure 3-2); nous l'utiliserons ici comme point de départ.

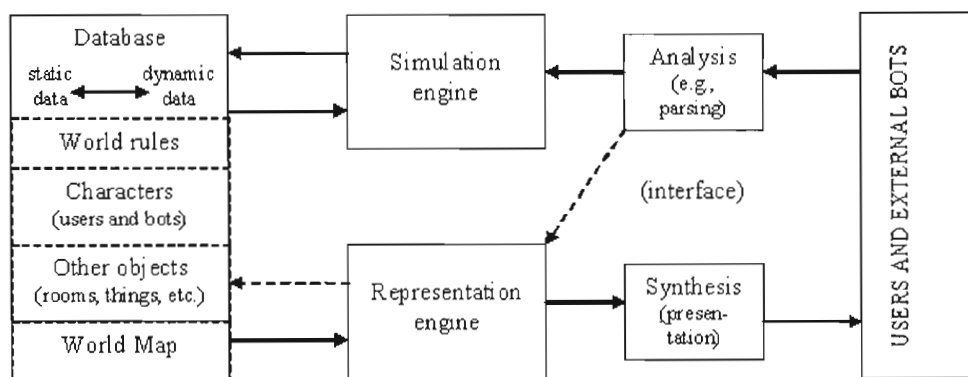


Figure 3-2 La boucle cybernétique schématisée par Aarseth (1997:104)

L'instance théorique proposée par Aarseth chapeaute le « moteur de simulation » plus ou moins complexe intégré au logiciel ludique – qui tient compte des manipulations effectuées sur l'interface physique – de même que l'outillage audiovisuel qui permet de représenter les variations d'état de l'univers simulé. Dans le jeu *Deadline*, l'univers simulé ne manipule qu'un nombre restreint de variables (notamment : la position des différents personnages, et le décompte des 12 heures dont dispose le joueur pour résoudre l'énigme)

³ C'est essentiellement la position tenue par Dominic Arsenault dans son mémoire de maîtrise (2006b); il préfère pour sa part nommer cette instance fondamentale « l'arbitre ».

⁴ Voir notamment le modèle proposé par Tom Heaton (2006). Au cours du septième chapitre, nous verrons un peu plus en détail le modèle circulaire proposé par Bernard Perron dans le cadre d'une théorie cognitive.

et l'intrigant se manifeste de manière particulièrement visible : la représentation de cet univers et des variations d'état est gérée par le truchement d'une « voix » purement textuelle. Les limitations techniques de l'époque et les coûts de production expliquent en partie ce « retour aux sources ». Comme le note Aarseth, cette voix n'est pas pour autant un narrateur; par l'entremise d'un analyseur syntaxique, elle interpelle constamment le joueur et attend une entrée de ce dernier pour se manifester à nouveau. Les limites de ces analyseurs sont bien connues; l'utilisateur, s'il fait appel à toute l'étendue de son vocabulaire, fera face tôt ou tard à un message paradoxal du type « The word 'x' isn't in your vocabulary ». Aarseth se plaît à démontrer le caractère mécanique et le comportement « autistique » de cette instance, déléguée de l'intrigant.

Au cours de cette partie, nous nous intéresserons à quatre « niveaux » de négociation entre le système et l'utilisateur : l'apprentissage des règles de manipulation, les stratégies de représentation audiovisuelles qui permettent de rendre compte des variations d'état, le système de gestion extradiégétique de la performance, et enfin le système d'évaluation de la performance.

Le premier niveau de négociation à gérer correspond aux mécaniques qui permettent au joueur d'interagir avec l'univers simulé. Dès les tout premiers jeux d'arcade, les concepteurs ont cru bon d'intégrer des indications précises; sur le boîtier futuriste de *Computer Space* (Nutting Associates, 1971), les commandes sont clairement identifiées, et plusieurs directives renseignent le joueur sur le fonctionnement de la machine. Rapidement, ces indications migrent du péri-texte vers le programme informatique : elles sont évoquées par le « mode attraction » où le jeu opère automatiquement (*Berzerk*, Stern Electronics, 1980), ou alors sont affichées directement à l'écran avant les segments jouables. Les jeux produits par SNK pour sa technologie Neo-Geo – en arcade et au foyer – s'ouvrent systématiquement sur un tutoriel qui indique les équivalences symboliques des quatre boutons disponibles sur l'interface; certains jeux de combats produits par la compagnie – notamment *Art of Fighting* (SNK, 1992) – proposent des tutoriels au cours de la partie afin d'enseigner au joueur les manœuvres plus complexes (figure 3-3). Lors d'un écran de chargement du jeu *The Simpsons : Hit & Run* (Radical Entertainment, 2003), on peut lire le

gros titre d'une coupure de journal ironique : « Study: 90 percent of games start with easy tutorial level ». Grâce au niveau tutoriel, l'apprentissage est intégré au cœur même de l'expérience interactive; l'instance fondamentale revient en surface, s'adresse directement au joueur et réfère explicitement aux différentes commandes matérielles que ce dernier devra manipuler tout au long de son aventure. La grande variété de mécaniques qui caractérise certains genres nécessite une période d'apprentissage qui s'étale sur un niveau entier de jeu, voire sur plusieurs niveaux. C'était déjà le cas avec *Gauntlet* (Atari, 1985), et les jeux de rôles contemporains répètent l'interpellation à maintes reprises; l'apprentissage est étalé sur plusieurs heures de jeu. À chaque fois où *Mother 3* (Brownie Brown, 2006) fournit ce genre d'instructions inévitablement autoréférentielles, les concepteurs ont cru bon d'ironiser sur le caractère vaguement tabou de cette interpellation directe. Lorsque le joueur doit travailler brièvement à l'usine Koba, un employé l'apostrophe : « please fill out the name on this form. Not your name. The name of...that. That thing...behind you...your guardian, you know...the p-p-p-p-player of this game ». ⁵



Figure 3-3 À gauche : tutoriel dans *Robo Army* (SNK, 1991); à droite : tutoriel dans *Art of Fighting* (SNK, 1992)

À en croire la mise en marché des interfaces plus naturelles comme la Wiimote et les dispositifs de reconnaissance vocale, on pourrait penser que ce type d'intervention explicite qui vise à faciliter l'apprentissage est amené à disparaître progressivement, puisqu'on se réfère maintenant à des connaissances parfaitement « naturelles », puisées à

⁵ Source de la traduction : *Mother 3: Story Translation*, par spookychess, disponible sur Gamefaqs.com.

même la mémoire procédurale de l'utilisateur. Or, les tutoriels et autres indications écraniques qui précisent les manœuvres à effectuer sont toujours aussi présents dans la ludothèque de la Wii, comme en fait foi une capture d'écran de *Madden NFL 10* (EA Sports, 2009; figure 3-4) ou de *Dead Rising : Chop Til You Drop* (Capcom, 2009) ; une représentation visuelle des mouvements à effectuer apparaît à l'écran, et demeure ainsi tout aussi encombrante que les indications associées aux interfaces symboliques.



Figure 3-4 Mini-jeu dans la version Wii de *Madden NFL 10* (EA Sports, 2009)

En plus d'indiquer au joueur les manipulations à effectuer sur l'interface matérielle, les tutoriels se réfèrent fréquemment aux nombreux indicateurs affichés à l'écran, et qui constituent un deuxième palier important de l'intermédiaire vidéoludique. Ces indicateurs servent à distribuer de l'information à propos de l'univers représenté – y compris tout ce qui concerne le statut du ou des personnages contrôlés par le joueur – et des variations qui s'y produisent, qu'elles soient provoquées par l'action du joueur ou de manière interne par le système; indicateurs de vitalité, d'armure, de munitions, de visibilité, etc. Comme l'ont souligné Salen, Zimmermann et Klevjer, les variations d'état peuvent s'actualiser par une mise en scène des plus réaliste. Mais de manière significative, les divers indicateurs sont toujours aussi caractéristiques de l'expérience vidéoludique contemporaine. Ils ont pour fonction première de rendre particulièrement sensible une réalité diégétique plus complexe,

peu importe si cette complexité est véritablement prise en compte par la simulation.⁶ Pour ce faire, ils opèrent ce qu'il convient d'appeler une transsémiotisation, au sens où André Gaudreault l'entend, mais ici le langage se saisit d'éléments audiovisuels abstraits pour représenter les variations d'état : lignes continues ou hachurées, tonalités significatives, affichage numérique, etc. Nous proposons ici un survol des indicateurs les plus typiques; ces aspects seront étudiés plus en profondeur au cours de la deuxième partie.

Si l'avatar peut survivre au-delà du moindre contact avec l'environnement ou un ennemi, c'est qu'il dispose désormais dans certains jeux d'un capital de vitalité (*Ultima*, Lord British, 1981) ou qu'il peut respirer sous l'eau (*Jungle Hunt*, Taito, 1982; figure 3-5), comme en fait foi l'apparition d'indicateurs dédiés à ces aspects. Dans les jeux de rôle inspirés par les règles de *Donjons et Dragons*, le ou les personnages bénéficieront même d'une modélisation statistique élaborée; tout au long de la partie, l'expérience accumulée par le joueur lui permettra d'augmenter la valeur numérale d'attributs comme la force, l'intelligence, le charisme et l'agilité. Au sein de ce système de règles, des ressources comme la vitalité acquièrent également une valeur numérale : les fluctuations chiffrées de l'énergie vitale apparaissent à l'écran lors des séquences de combat.⁷ Lorsque le joueur peut accumuler des ressources – monnaie, armes, munitions – ou différents objets qui auront une incidence moins immédiate sur sa progression, un indicateur ou (*Ultima*) ou encore une portion d'écran dédiée à l'inventaire (*Raiders of the Lost Ark*, Atari, 1982) font leur entrée dans l'expérience vidéoludique. Le jeu de rôle constitue encore ici l'exemple par excellence de cette prolifération; le joueur peut accumuler un grand nombre de ressources vitales, magiques, de l'armement et autres objets spéciaux (*The Legend of Zelda*, Nintendo, 1986;

⁶ L'intégrité physique des combattants dans *Street Fighter 2* (Capcom, 1991) implique des contraintes physiologiques beaucoup plus larges que leur ligne de vie ne le laisse entendre, mais cette réalité n'est pas intégrée de manière concrète à la simulation et se limite par conséquent au capital affiché sur l'indicateur, qui varie en fonction d'une valeur fixe associée à chacun des coups portés. Bien entendu, rien n'empêche les concepteurs de simuler la santé mentale ou physique selon des modèles plus complexes, et de révéler ces variations d'état de manière partielle, ambiguë ou carrément mensongère; nous verrons un exemple éloquent de ces procédés avec *Eternal Darkness. Sanity's Requiem* (Silicon Knights, 2002) au chapitre neuf.

⁷ Lorsqu'ils ont créé le jeu de plateau *Dungeons and Dragons*, David Arneson et David Gyax se sont inspirés en partie des jeux qui mettent en scène une confrontation armée à grand déploiement qu'ils ont en quelque sorte transposés « à hauteur d'homme ». Ils ont ainsi opté pour un système où le personnage du joueur possède des « points de vie » pour éviter une mort trop rapide et fortuite.

Ys: The Vanished Omens, Nihon Falcom, 1987; figure 3-5) qui auront une incidence sur les caractéristiques des avatars. La complexité de ce système implique bien souvent un écran dédié où les items sont représentés par leur nom et/ou une icône, organisés de manière tabulaire, et où les manipulations – équiper, utiliser, etc. – sont effectuées par l’entremise de boutons identifiés textuellement, ou plus simplement par un surlignage de l’item et une confirmation de sa sélection.



Figure 3-5 À gauche : indicateur d’intégrité physique dans *Jungle Hunt* (Taito, 1982); à droite : capital d’intégrité physique et inventaire dans *Ys: The Vanished Omens* (Nihon Falcom, 1987)

Lorsque l’espace ludique est configuré de manière à dépasser les limites de l’écran, on constate l’apparition de cartes abstraites qui précisent la progression du joueur (*Defender*, Williams, 1980; *Moon Patrol*, Irem, 1982). Les systèmes de guidage « spatio-narratif » ont acquis une grande importance depuis et se matérialisent à plusieurs niveaux. Dans les jeux de type « carrés de sable » popularisés par la série *Grand Theft Auto* (DMA Design / Rockstar North, 1997-2009), une carte schématique située au bas de l’écran est mise à jour en temps réel avec l’information pertinente. Cet « écran radar » se retrouve même dans certains jeux plus linéaires, comme le jeu de tir « sur rails »⁸ *Panzer Dragoon Orta* (Smilebit, 2002). De manière plus générale, on retrouve fréquemment des signes qui marquent dans l’environnement les éléments essentiels à la quête du joueur; armes, munitions et autres objets utiles sont identifiés à l’aide d’un surlignage coloré (*Grand Theft*

⁸ L’expression « sur rails » désigne un jeu où la progression dans l’espace est automatisée.

Auto. Vice City, Rockstar North 2002) ou d'un effet de surbrillance (*The Chronicles of Riddick. Escape from Butcher Bay*, Starbreeze, 2004; *Killzone 2*, Guerilla Games, 2009). Lorsque l'intelligence éditoriale qui chapeaute le tout n'a que faire de marquer sa présence à grands traits, le joueur bénéficie même de flèches directionnelles qui s'affichent directement sur l'univers pour orienter son attention (*The Legend of Zelda. Ocarina of Time*, Nintendo, 1998; *The Simpsons Hit & Run*, Radical Entertainment, 2003; *Red Faction: Guerrilla*, Volition, 2009; figure 3-6).



Figure 3-6 Système de guidage spatio-narratif dans *Red Faction: Guerrilla* (Volition, 2009)

Le troisième volet qui détermine le rapport entre les usagers et l'univers représenté n'est pas directement pris en considération au sein du modèle d'Aarseth. Il s'agit d'un ensemble de systèmes qui permettent la gestion extradiégétique de la performance du joueur : système de vies multiples ou de parties additionnelles (les fameux « continus »); système de sauvegarde qui mémorise l'état de l'univers à un moment précis; système de difficulté variable, enfin, qui permet de changer globalement l'équilibre du jeu. Dans *Breakout* (Atari, 1976), le joueur dispose de trois essais pour chaque pièce déposée. Comme dans les jeux forains ou les jeux de *pinball* mécaniques que l'on retrouvait dans les bars et autres lieux de divertissement avant l'avènement du jeu vidéo, le défi largement insurmontable apparaît un peu moins excessif lorsque plusieurs « vies » sont consenties au joueur. La propension de ce dernier à dépenser ses pièces pour des parties qui, comme dans

le cas de *Donkey Kong*, durent moins de 60 secondes en moyenne, et qui ne proposent pas de récompense concrète outre un sentiment de vanité certain, demeure étonnante et témoigne de la fascination exercée par le nouveau dispositif.

Pour l'exploitant, il est possible d'ajuster la difficulté de certaines bornes d'arcade par l'entremise d'interrupteurs matériels (les « DIP switches »), qui permettent notamment de changer le nombre de vies et le coût d'une partie, en fonction bien entendu de l'attraction plus ou moins forte exercée par un jeu. Mais bientôt, l'utilisateur pourra reprendre le contrôle de « ses vies » dans une certaine mesure. Sur la console VCS d'Atari (1977), on retrouve des commutateurs identifiés « *difficulty* »; dans la version domestique de *Space Invaders* (Atari, 1980), ces commutateurs permettent d'ajuster la taille du canon contrôlé par le joueur, et par conséquent la probabilité d'être touché par les bombes des envahisseurs. Outre le réglage de la difficulté qui est devenu monnaie courante aujourd'hui, l'expansion du marché domestique a également été un lieu privilégié pour l'éclosion du système de sauvegarde. Les jeux de rôle façon *Ultima* – qui nécessitent plusieurs heures afin d'être complétés – de même que les simulations de guerre complexes proposées par la compagnie SSI, tirent profit des supports réinscriptibles utilisés par les premiers ordinateurs personnels afin de mémoriser la progression du joueur. Ces solutions arrivent de manière relativement tardive dans le monde des consoles. Pour *The Legend of Zelda* (1986), Nintendo intègre dans la cartouche de jeu une puce de mémoire dédiée à la sauvegarde. La même année, *Metroid* (Nintendo) permet de poursuivre une partie au fil de plusieurs séances de jeu à l'aide d'un système de codage alphanumérique; les mots de passe sont générés en fonction de la performance du joueur.

Le nombre de vies ou de tentatives allouées au joueur ne repose pas toujours sur les espèces sonnantes que ce dernier est prêt à dépenser; lorsqu'il accumule suffisamment de ressources spécifiques – par exemple les fameuses pièces d'or dans *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) – ou encore un pointage élevé, une vie supplémentaire viendra s'ajouter au compteur. Cette règle interfère dès lors avec le quatrième et dernier volet de l'intermédiaire que nous tentons ici de définir : le système d'évaluation de la performance du joueur. Dans les jeux de table ou les sports, l'enjeu consiste bien souvent à faire

augmenter un pointage selon des équivalences simples (pointage unique lorsqu'un but est compté, au hockey par exemple) ou alors étagées (pointage proportionnel à la difficulté de la manœuvre effectuée, aux fléchettes ou au curling). Les scores obtenus par les compétiteurs – résultats quantifiables dirait Juul – permettent de déterminer hors de tout doute un vainqueur, et constituent le facteur de motivation principal dans bien des activités ludiques; Juul rend compte de cet aspect dans sa définition en parlant d'une valorisation du résultat (2005:37). C'est à toute fin pratique la même logique qui sera adoptée dans les premiers jeux compétitifs (*PONG*, Atari, 1972). Mais l'expérience vidéoludique propose souvent des scénarios plus élaborés que les sports ou les jeux de plateau; cette complexification constitue d'ailleurs un des traits distinctifs, au sens de Juul, Salem et Zimmerman, du jeu vidéo par rapport aux activités ludiques qui l'ont précédé.⁹ L'évaluation de la performance consiste dès lors à traduire dans une clarté numérale des actions imaginaires qui ont déjà une « valeur » avant cette activité de traduction : dans *Sea Wolf* (Midway, 1976) ou *Starship I*, le joueur doit éliminer des poissons ou des vaisseaux de taille variée pour progresser, et obtient un pointage proportionnel en parallèle.

Évidemment, cette « transsémiotisation » vise toujours à stimuler l'esprit de compétition, et c'est pourquoi un grand nombre de jeux mémoriseront et afficheront en permanence le meilleur pointage le plus récent (*high score*). Il s'agit même dans certains cas de la seule finalité du jeu, et ce parfois de manière paradoxale. *Donkey Kong* met en scène une damoiselle en détresse, captive de la célèbre bête, que le joueur devra vraisemblablement secourir. En 1982, Billy Mitchell établit un pointage record de 874 300 points sur la borne d'arcade. Il est le premier à parvenir officiellement au 22e niveau, et par conséquent à faire face à un « écran de mort » (*kill screen*) : le jeu ne propose pas de véritables « conditions gagnantes », mais le dépassement des valeurs admissibles lors de la génération d'un nouveau niveau par les algorithmes de programmation conduit à un écran

⁹ « While video games are just as rule-based as other games, they modify the classic game model in that it is now the *computer* that upholds the rules. This gives video games much flexibility, allowing for rules more complex than humans can handle » (Juul, 2005:53). « Digital games are particularly adept at manipulating complex sets of information » (Salem et Zimmerman, 2003:211).

de jeu incohérent et insurmontable.¹⁰ La courbe de difficulté « infiniment » ascendante qui mène à un *kill screen* dans *Donkey Kong*, *Space Invaders* (Taito, 1978) et *Pac-Man* (Namco, 1980) suppose une dévotion qui dépasse de loin la poignée de trente sous que le joueur typique est prêt à investir; elle s'apparente plutôt à celle des athlètes professionnels. Le pointage affiché à l'écran représente à l'époque la seule forme d'évaluation du joueur; le développement récent des « succès » sur Xbox Live et des « trophées » sur PlayStation Network obéit à une logique légèrement différente : les meilleurs joueurs peuvent bien entendu accumuler un nombre impressionnant de récompenses virtuelles, mais la simple progression à travers les épreuves du jeu est susceptible de procurer quelques succès et trophées. Après avoir complété le niveau tutorial de *Gears of War* (Epic, 2006), un message apparaît à l'écran : « achievement unlocked : prison break »; cette récompense – comparativement à une position sur la liste des meilleurs pointages à la grande époque des arcades – n'a nécessité que bien peu d'efforts. Enfin, soulignons que plusieurs jeux d'action proposent au joueur un « écran sommaire » après chaque niveau, qui comptabilise notamment le pourcentage d'adversaires éliminés (*Veigues Tactical Gladiator*) et / ou donne une note globale au joueur (*Panzer Dragoon Orta*; figure 3-7). Ici, l'instance fondamentale remonte à la surface pour évaluer dans une clarté numérale et avec une grande précision la performance du joueur.

RESULT	
RATIO TOTAL	
EPISODE 1	85.41% B
EPISODE 2	74.87% C
EPISODE 3	73.52% B
EPISODE 4	71.02% C
EPISODE 5	0.00% -
EPISODE 6	0.00% -
EPISODE 7	0.00% -
EPISODE 8	0.00% -
EPISODE 9	0.00% -
EPISODE 10	0.00% -
DIFFICULTY	EASY
<div> <div>EPISODE 1</div> <div>score</div> <div>20825 B</div> </div> <div> <div>shot down ratio</div> <div>82/96 85.41% B</div> </div> <div> <div>hits taken</div> <div>6 A</div> </div> <div> <div>boss clear time</div> <div>02:05:36 B</div> </div> <div> <div>TOTAL SCORE</div> <div>156680</div> </div> <div> <div>TOTAL SHOT DOWN RATIO</div> <div>30.48%</div> </div> <div> <div>DRAGON RANK</div> <div>PELVISH</div> </div>	

Figure 3-7 Sommaire dans *Panzer Dragoon Orta* (Smilebit, 2002)

¹⁰ À ce titre, une directive imprimée sur la borne d'arcade induit clairement les futurs joueurs en erreur : « when a certain screen has been cleared, Jumpman saves the lady ».

Nous venons de le constater, la complexité de la médiation entre l'utilisateur et les univers vidéoludiques surclasse largement celle des intermédiaires qui ont été définis dans la cadre des institutions fictionnelles littéraire et cinématographique. Mais considérant la résurgence particulièrement marquée de l'idéal d'immédiateté à l'ère de ce nouveau média, il aurait été surprenant de ne trouver aucune tentative d'effacement face à cette explosion de signes qui surplombent les mondes tridimensionnels contemporains.

Comme nous l'avons souligné, il est difficile de faire disparaître complètement l'interface matérielle qui permet aux usagers d'interagir avec l'univers représenté, et ce même dans le cas des dispositifs associés à la réalité virtuelle ou des nouvelles interfaces gestuelles. Malgré tout l'arbitraire associé aux interfaces vidéoludiques, la répartition des différentes actions fictives sur ces dernières épouse parfois une certaine « logique corporelle » : dans *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) par exemple, les boutons situés à l'avant du contrôleur sont plus fréquemment associés aux mouvements des jambes, alors que le levier directionnel de droite et les boutons adjacents correspondent à des actions manuelles. Dans *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007), Desmond Miles est projeté dans la mémoire génétique d'Altaïr, un ancêtre qui a vécu à l'époque de la troisième croisade; la machine de réalité virtuelle à travers laquelle il pourra « revivre » ses souvenirs – l'Animus – devient le prétexte à une diégétisation de l'interface utilisée par le joueur, chapeautée par la métaphore du marionnettiste. Les quatre boutons disposés en losange sur le devant des manettes de la Xbox 360 et de la Playstation 3 représentent chacun un « fil » qui relie la main du joueur aux membres virtuels d'Altaïr : le bouton du haut est associé à la tête et active la « vision intuitive » du personnage; les boutons de gauche et de droite contrôlent les mains respectives et permettent de gérer, entre autres, les combats à l'épée; le bouton inférieur est bien entendu rattaché aux jambes, et par extension aux manœuvres acrobatiques qui permettent de parcourir l'espace.

Afin de faciliter l'apprentissage des mécaniques par le joueur, les tutoriels et autres indications écraniques peuvent difficilement s'abstenir de faire référence aux prothèses vidéoludiques que ce dernier doit manipuler. Plusieurs jeux intègrent ces directives au sein des répliques d'un ou de plusieurs personnages de l'univers fictif, sans éviter pour autant de faire référence aux différents boutons et leviers, comme dans l'exemple précité de *Mother 3*. Quelques rares œuvres ont eu l'audace de « diégétiser » la formation du joueur en occultant toute référence au dispositif. Dans le deuxième niveau de *Maui Mallard in Cold Shadow* (EuroSoft, 1996) – intitulé « Ninja training grounds » –, Donald le canard est transformé en spécialiste des arts martiaux par un étrange sorcier et reçoit une nouvelle arme : un bâton de combat traditionnel « bo ». Le joueur doit maîtriser de nouvelles mécaniques, mais la directive est des plus subtile. Le sorcier qui a conjuré les forces occultes sévit de nouveau; par un autre tour de passe-passe, il dédouble notre héros-ninja à plusieurs reprises. Ces ninjas envahissent le niveau, mais ils ne constituent pas simplement des ennemis pour le joueur : plusieurs démontrent en fait les nouvelles manœuvres à assimiler (figure 3-8).



Figure 3-8 Apprentissage par imitation (*Maui Mallard in Cold Shadow*, EuroSoft, 1996)

L'apprentissage par imitation s'effectue tout naturellement chez l'homme,¹¹ mais opère ici d'une manière tout à fait paradoxale : lorsque le joueur doit imiter, par exemple, un ninja

¹¹ À ce sujet, voir Schaeffer (1999), chapitre 2 : « Mimesis : Imiter, feindre, représenter et connaître », plus particulièrement p. 118 et suiv.

qui se balance sur un élément de décor à l'aide de son bâton, ou un autre qui escalade un corridor vertical en tenant le même bâton à l'horizontale, les manœuvres qu'il doit effectuer sur le contrôleur de la Super Nintendo ne ressemblent en rien aux gestes imités. Or, ces nouvelles mécaniques sont facilement inférées; pour se balancer, il suffit de maintenir enfoncé le même bouton que l'utilisateur a associé depuis le début du jeu aux actes offensifs de son avatar, lorsque ce dernier se situe à proximité de l'élément de décor identifié. *Super Metroid*, un jeu aux mécaniques encore plus variées, a adopté une stratégie tout à fait similaire afin d'enseigner au joueur différentes façons de parcourir l'environnement.

Parmi tous les volets que nous avons distingués, les indicateurs d'état qui distribuent l'information pertinente au joueur ont suscité une volonté d'effacement de manière plus fréquente. Plusieurs jeux font littéralement disparaître ces éléments de l'interface écranique lorsque l'information n'est pas essentielle à la progression du joueur, notamment dans *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005) et dans les séries *God of War* (SCE Santa Monica, 2005-2010) et *The Chronicles of Riddick*. L'indicateur de vitalité – omniprésent dans une multitude de genres – ne peut être « mis en monde » aisément. Une convention bien établie dans les jeux à la première personne consiste à baigner la périphérie du point de vue virtuel dans un rouge écarlate lorsque l'avatar subit un dommage corporel. Dans les jeux à la troisième personne, il est fréquent de voir l'apparence physique de l'avatar se dégrader et d'entendre quelques plaintes ou gémissements au fur et à mesure que les ressources vitales s'amenuisent, mais ces signes travaillent habituellement en conjonction avec un indicateur où l'état de santé est représenté de manière abstraite et linéaire (*Eternal Darkness: Sanity's Requiem*). Les concepteurs de *Dead Space* (EA Redwood, 2008) ont imaginé un dispositif diégétique qui remplace cet indicateur : sur la combinaison spatiale de l'avatar Isaac Clarke, le joueur voit en permanence une ligne bleutée qui longe la colonne vertébrale de l'exosquelette technologique (voir figure 3-9). Les modélisations plus complexes de l'avatar associées aux jeux de rôle ont également inspiré quelques tentatives de diégétisation; c'est de nouveau une excroissance technologique qui permet de justifier, dans l'univers de *System Shock 2*, la modélisation statistique du personnage. Le joueur apprend en début de partie que son avatar a accepté une chirurgie drastique afin de surmonter la menace extra-terrestre qui pèse sur le

vaisseau Von Braun. L'« interface neurale » qui transforme ce marine en véritable cyborg devient une métaphore fondamentale pour tout l'attirail que le joueur devra consulter ou manipuler durant la partie : les indicateurs de vitalité et de puissance psionique, le menu d'inventaire et les représentations bidimensionnelles des objets qu'il contient, de même que l'évolution statistique de l'avatar qui est maintenant gérée à l'aide de « cybermodules » – une véritable diégétisation des points d'expériences traditionnels, que le joueur pourra dépenser à l'une des nombreuses stations de compétences réparties sur le vaisseau Von Braun.

Pour *The Chronicles of Riddick. Escape from Butcher Bay* (2004), les concepteurs de Starbreeze ont développé des stratégies d'effacement qui vont bien au-delà de la disparition ponctuelle de l'interface écranique. Ce jeu hybride se déroule sur une planète-prison interstellaire dans un futur dystopique, où le protagoniste devra mettre en œuvre une large panoplie de moyens pour échapper à sa réalité carcérale. Parmi ces moyens, les mécaniques associées à la furtivité – qui encouragent le joueur à éviter la confrontation – ont été intégrées de pair avec un indicateur qui spécifie la visibilité relative de l'avatar. Mais cet indicateur est ici beaucoup plus subtil que dans les autres jeux du genre : lorsque le joueur progresse en mode furtif, la profondeur du champ de vision à la première personne augmente subtilement et reflète ainsi l'attention exacerbée d'un individu aux aguets. S'il est adéquatement tapi dans l'ombre, une teinte bleutée colore l'ensemble du champ de vision. Les concepteurs ont aussi habilement concrétisé l'indicateur de munitions et le viseur extradiégétique qui sont affichés en surplomb dans les jeux de tir à la première personne; les différentes armes à feu de cet univers futuriste affichent la charge restante, et disposent parfois d'une visée au laser qui démarque sans équivoque une cible en joue. *Dead Space* prolonge cet imaginaire technologique pour l'accommoder au point de vue à la troisième personne: l'armement utilisé par l'avatar projette littéralement un indicateur holographique dans l'espace du jeu, ce qui permet au joueur de lire l'information aisément (figure 3-9)



Figure 3-9 Concrétisation des indicateurs de vitalité et de munitions dans *Dead Space* (EA Redwood, 2008)



Figure 3-10 Écran d'inventaire dans *Alone in the Dark* (Eden Games, 2008)

Comme nous l'avons expliqué plus haut, la multiplication des ressources utiles – offensives, défensives, régénératrices ou autre – dans un grand nombre de genres vidéoludiques est gérée par l'entremise d'un menu en surplomb ou d'un écran d'inventaire distinct, où les différents items sont désignés de manière textuelle ou par une représentation iconique, et organisés de manière tabulaire. Dans une certaine mesure, l'utilisation de ces ressources peut s'effectuer sans intermédiaire écranique; il s'agit d'appuyer sur une flèche directionnelle dans *God of War III* (2010) pour voir Kratos se saisir d'un nouvel outil de

destruction, et plusieurs jeux permettent d'associer une action typique – boire une potion de vie par exemple – à une touche du clavier. Dans *Grim Fandango* (LucasArts, 1998), le joueur accède à son inventaire par l'entremise d'un gros plan sur le veston de Manny Calavera, où défilent les objets accumulés; de manière similaire, le dernier *Alone in the Dark* (Eden Games, 2008) adopte la perspective de l'avatar qui baisse les yeux et ouvre son manteau pour y saisir les items pertinents (voir figure 3-10).

Les systèmes de guidage spatio-narratif, qu'on retrouve dans un grand nombre de genres, peuvent également être intégrés de manière plus subtile, voire naturelle. Ils s'inspirent fréquemment du savoir-faire développé par l'instance cinématographique. Dans *The Sands of Time*, la caméra virtuelle ne se contente pas de suivre le joueur ou de mettre en valeur ses meilleurs coups, mais traverse chaque nouvelle pièce afin d'y mettre en évidence les principaux obstacles; cette refonte de « l'espace anticipateur » cinématographique cherche bien entendu à guider la performance. L'orientation de la prise de vue ou les mouvements de recadrage en cours de partie permettent de donner des indices au joueur par l'entremise d'un intermédiaire bien connu. *Heavy Rain* exploite systématiquement ces moyens et recourt même à l'écran divisé pour orienter le joueur. À la poursuite d'un meurtrier en série, Scott Shelby rend visite à son vieil ami dactylographe Manfred; lorsque ce dernier demande à Scott de répondre au téléphone ou d'aller chercher une loupe, une portion de l'écran est utilisée pour afficher un autre point de vue sur la scène, au centre duquel se situent les objets concernés. Mais cette familiarité « hypermédiatique » avec l'instance cinématographique ne peut pas être exploitée dans l'ensemble des genres vidéoludiques.

Lorsqu'il parcourt la ville ouverte de Paradise City (*Burnout Paradise*, Criterion, 2007), le joueur n'est pas forcé de porter attention à la carte schématique pour devenir un coureur clandestin accompli; des écriteaux qui spécifient le nom des rues apparaissent en haut de l'écran et se rapprochent les uns des autres au même rythme que la voiture s'approche de l'intersection, et la direction appropriée est indiquée par les feux de signalisation de la voiture (figure 3-11).



Figure 3-11 Signalisation dans *Burnout Paradise* (Criterion, 2007)



Figure 3-12 Visualisation en mode détective dans *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady Studios, 2009)

Dans plusieurs itérations de la série *Colin McRae Rally* (Codemasters), le joueur peut également ignorer la carte qui surplombe l'univers virtuel pour se concentrer sur les indications verbales proférées par un valeureux copilote qui connaît déjà la piste. Pour trouver son chemin dans les vastes univers urbains de *Shenmue II* (SEGA AM2, 2001), Ryo Hazuki peut demander des directions à n'importe quel passant, qui lui répondra de vive voix selon ses connaissances de la région. Il est surprenant de constater que relativement peu de jeux justifient la présence du système de guidage spatio-narratif par une référence explicite au GPS, outil technologique utilisé de plus en plus fréquemment dans nos

sociétés. Néanmoins, les concepteurs ont imaginé des équivalents fictifs quelque peu améliorés; pensons notamment à la vision augmentée – le « mode détective » – dans *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady Studios, 2009), qui permet au chevalier masqué de percevoir les ennemis à travers les murs, et surligne tous les éléments interactifs au sein des niveaux (figure 3-12). De façon similaire, l'interface neurale de *System Shock 2* encadre tous les éléments interactifs du vaisseau Von Braun, et affiche même la vitalité des différents antagonistes sur ce cadre. Les concepteurs de plusieurs jeux marquants ont préféré invoquer les capacités d'appréhension surhumaines des avatars contrôlés par le joueur afin d'expliquer la présence de signes qui « linéarisent » l'univers représenté. Dans *Assassin's Creed*, c'est l'intuition d'Altaïr qui lui permet de distinguer, à la première personne, les adversaires potentiels (en rouge) et les individus qui pourraient l'aider à passer inaperçu (en blanc). Dans *Mirror's Edge* (Digital Illusions, 2008), Faith est capable de percevoir le « flow » lorsqu'elle s'élance sur les toits d'une vaste cité futuriste; les éléments surlignés en rouge guident les acrobaties du joueur, et remplacent la flèche directionnelle plus classique.

Les systèmes de gestion extradiégétique de la performance ont également stimulé l'imaginaire des créateurs de jeu. Si, comme le précise Jesper Juul (2005:123), les multiples vies de Mario ne sont pas justifiées au niveau de la diégèse, rien n'empêche les concepteurs d'attribuer à l'avatar une caractéristique proverbialement réservée aux félins de ce monde. Lorsque l'avatar se cache sous l'habitacle d'un véhicule, les multiples « vies » sont plus faciles à justifier. Dans *Disposable Hero* (Gremlin Graphics, 1993), on nous informe qu'un groupe spécial de pilotes a été formé pour contrer une menace extra-terrestre; le titre même du jeu souligne le caractère « jetable » des héros en question.¹² La convention des vies multiples a clairement inspiré la prémisse de *Omikron : The Nomad Soul* (Quantic Dream, 1999). La pochette du jeu interpelle le regard avec la question « Who will you be after you die? »; au lieu de recommencer la partie après une défaite, l'« esprit nomade » du joueur – qui a été invité dans l'univers parallèle du jeu par un premier avatar (Kay'I) – est transféré

¹² La finale de ce *shoot'em up* méconnu en Amérique va encore plus loin dans cette logique : le dernier héros victorieux revient au bercail couvert de gloire, sort du vaisseau spatial pour sauter dans une jolie voiture sport; tout se déroule comme une cinématique de couronnement traditionnelle, jusqu'à ce qu'un badaud se révèle en fait être un *hitman* qui élimine le héros victorieux.

dans le corps d'un autre personnage. Le joueur dispose ainsi de 41 vies distinctes qu'il pourra minimalement découvrir (les avatars ont tous leur propre appartement) et utiliser pour compléter la quête épique proposée par le jeu.¹³ Les créateurs de *System Shock 2* ont inventé de nouveau une technologie fictive qui diégétise littéralement le système de vies multiples : sur chaque étage du vaisseau Von Braun, le joueur pourra activer une chambre de régénération qui enregistre et reconstitue au besoin une copie conforme du corps de son avatar et de toutes les ressources qu'il a emmagasinées dans l'inventaire. C'est cette même convention, enfin, qui semble avoir inspiré en partie les mécaniques de manipulations temporelles offertes au joueur dans *The Sands of Time*. Le joueur peut accumuler les sables du temps dans les réservoirs d'une dague magique, et ces réservoirs déterminent le nombre de fois où il sera possible d'effectuer un retour en arrière de quelques secondes, afin de tricher avec la mort une fois de plus.

Si, par malchance, le joueur de *The Sands of Time* ne parvient pas à éviter la mort, les concepteurs ont trouvé une justification fort habile qui explique la reprise des événements à partir d'une sauvegarde antérieure : l'imprécision de la mémoire et, par extension, du récit effectué par le prince. En effet, le prince est présenté dès le début du jeu comme le foyer narratif de l'aventure que le joueur devra (re)vivre. L'ouverture *in media res* évoque la rencontre finale entre la princesse et notre héros par quelques images, et ces paroles consciencieuses, adressées par le prince à la fois à la princesse et au joueur : « you may wonder who am I, and why I say this. Sit down, and I will tell you a tale like none that you have ever heard ». Chaque fois que l'inaptitude du joueur précipite le prince vers l'abîme, ce dernier nous *reprend* : « no, no, this is not how it happened ». Le joueur accède alors au menu de sauvegardes effectuées précédemment, à chaque fois qu'il a guidé son avatar vers une fontaine lumineuse – une sorte de foyer mnémonique qui à la fois provoque une vision de l'avenir et permet d'enregistrer le passé (figure 3-13).

¹³ En début de partie, Kay'l déclare : « There is no saving or going back if you get in trouble. You are entering a real world ».



Figure 3-13 Un foyer mnémonique dans *Prince of Persia : The Sands of Time* (Ubisoft Montreal, 2003)

Une autre justification courante consiste à diégétiser le processus de sauvegarde par l'entremise d'un outil médiatique que l'avatar utilise afin de « mémoriser » son aventure, par exemple les célèbres machines à écrire disséminées aux quatre coins de la série *Resident Evil* (Capcom). Bien sûr, il est possible de laisser le système s'occuper des sauvegardes de manière invisible et automatisée, lorsque le joueur franchit une étape plus ou moins importante; plusieurs jeux contemporains mettent en place ce système de « check point » à l'aveuglette pour minimiser la gestion extradiégétique effectuée par le joueur. Un phénomène similaire s'observe en ce qui concerne l'ajustement de la difficulté : alors qu'elle s'effectue traditionnellement par l'entremise d'un menu dédié où se déclinent les options canoniques (facile, normal ou difficile), plusieurs jeux favorisent désormais une gestion automatisée et tacite des défis. Déjà en 1981, *Astrosplash* (Mattel), un clone d'*Asteroids* paru sur la console Intellivision, ajuste la difficulté des niveaux à la baisse lorsqu'il ne reste qu'une seule vie au joueur. *Left 4 Dead* (Valve, 2008) parachève cet ajustement tacite par l'entremise d'un algorithme baptisé « AI director », qui modifie plusieurs paramètres selon la performance d'un usager.¹⁴

¹⁴ Pour plus d'information concernant l'ajustement dynamique de la difficulté, voir Salem et Zimmerman, chapitre 18 : « Games as Cybernetics Systems », plus particulièrement p. 222 et suiv.

Le système d'évaluation de la performance occupe toujours une place importante dans le phénomène vidéoludique. Ce dernier a pour fonction principale de stimuler le mode de réception performatif que nous avons évoqué dans l'introduction de cette thèse. Déjà à l'époque de la NES (Nintendo Entertainment System), on constate que plusieurs jeux font migrer ce système à la périphérie de l'expérience ludique et insistent plutôt sur la progression du joueur. Par exemple, *Rollergames* (Konami, 1990) et *Shatterhand* (Natsume, 1991) affichent le score seulement lorsque le joueur complète un niveau. La plupart des jeux de rôles et des jeux d'aventure ne proposent pas d'évaluation de la performance à proprement parler; les nombres qui pullulent à l'écran dans *Wizardry* (Sir-Tech, 1981) ou *The Bard's Tale* (Interplay, 1985) renvoient à des éléments diégétiques (vitalité, force, agilité, etc.). Quelques jeux d'action ont également diégétisé le pointage : dans *Duck Tales* (Capcom, 1989), le joueur accumule avant tout des richesses aux côtés de son avatar Scrooge; dans *River City Ransom* (Technos, 1989), chaque ennemi vaincu laisse tomber un certain montant d'argent que le joueur pourra réinvestir (entraînement, premiers soins, etc.). Même lorsqu'il n'est pas relégué à la périphérie de l'expérience, le système d'évaluation de la performance peut fonctionner en tandem avec les dynamiques émotionnelles mises de l'avant dans l'univers de fiction, comme nous aurons l'occasion de le démontrer au cours de la troisième partie.

Dans la mesure où le phénomène vidéoludique est en constante évolution, et que les éléments de design ne cessent d'être modifiés ou enrichis, la présente démonstration s'achève sans avoir épuisé le sujet. Il est cependant aisé de constater que la volonté d'effacement de l'instance intermédiaire fascine un grand nombre de créateurs qui définissent actuellement l'évolution du média, et ce malgré la prolifération considérable de signes plus ou moins arbitraires qui surplombent les univers virtuels vidéoludiques. Face à cette prolifération, les concepteurs ont développé tout un imaginaire technologique qui tente de « mettre en monde » les différents indicateurs, systèmes de guidage spatio-narratif et la gestion de la performance du joueur. Cet imaginaire cherche à concrétiser la médiation vidéoludique, à extraire une expérience « naturelle » qui se serait tapie derrière l'arbitraire apparent des conventions développées tout au long de la vie du média. En intégrant l'aspect matériel des médias au cœur même de la feintise, les dispositifs fictifs tels que l'Animus de

Assassin's Creed et l'interface neurale de *System Shock 2* s'apparentent à certaines feintises littéraires et cinématographiques que nous avons explicitées au chapitre précédent : roman épistolaire, bibliographie inventée, « found footage » fictif. Nous avons également observé que le caractère éminemment technique de la mise en récit cinématographique permettait difficilement de rabattre l'ensemble du patronage narratif sur l'activité d'un seul personnage, à la manière d'un roman autodiégétique. On s'étonne peu, dès lors, que la complexité technique associée au jeu vidéo ait été mise en monde par l'entremise d'un grand nombre d'inventions fictives que nous avons présentées tout au long de ces pages. De manière significative, une grande partie des technologies fictives imaginées par les concepteurs semble miser sur le principe de la focalisation interne : le surplus d'information fourni au joueur est ramené à celui que le personnage incarné est en mesure de déchiffrer sur ces extensions technologiques. Mais les concepteurs n'ont pas toujours choisi d'élaborer une fiction « hypermédiatique » pour gommer la présence de l'intermédiaire vidéoludique; un télescopage plus complet entre l'expérience fictive d'un personnage unique et celle du joueur a également été une source d'inspiration.

Immersion totale, identification totale

Au début de la bande-annonce du jeu *Breakdown* (Namco, 2003), deux mots annoncent l'idéal des créateurs : immersion totale. Qu'entend-on exactement par cette expression? Lors d'une entrevue avec *Team Xbox*, le producteur Hirofumi Kami a déclaré :

The original concept was to create a game in which the player experiences the entire game in exactly the same way as the main character. We decided to use a 1st person viewpoint to recreate the actual body movements as realistically as possible, especially the hand-to-hand combat moves (Berardini, 2004).

Le choix d'un point de vue à la première personne, en soi, est loin d'être révolutionnaire; cette perspective est utilisée depuis les tous débuts (*Starship 1*; *Night Driver*, Atari, 1976) et a connu un essor phénoménal après la parution de *Wolfenstein 3-D* et de son successeur *Doom* (Id Software, 1992 et 1993 respectivement). Au-delà de cette ocularisation interne primaire, les concepteurs ont également favorisé la focalisation interne : mise à part la séquence d'introduction, toute l'information communiquée au joueur passe par le foyer narratif que constitue son avatar Derrick Cole. Mieux, l'ignorance du joueur qui ne connaît

pas encore cet avatar et l'univers fictif qu'il habite est reflétée par l'expérience du personnage principal, qui se réveille dans un laboratoire gouvernemental sans aucun souvenir de son identité et des circonstances dramatiques. L'amnésie est un élément scénaristique très fréquent, notamment dans les jeux de rôle japonais; elle justifie l'exposition lourde de la situation fictive de même que la période de formation, qui s'adresse à la fois au joueur et à son avatar déboussolé. Cette stratégie est particulièrement utile dans le cas de *Breakdown*; le jeu intègre des mécaniques inédites pour un jeu qui s'apparente aux *Doom* et *Halo* (Bungie) de ce monde : le combat à main nue. Comme l'avait remarqué Alison McMahan à propos de *Lady in the Lake*, certaines actions – un baiser ou un coup de poing – sont difficiles à représenter en ocularisation interne, et c'est exactement ce défi qu'ont choisi de relever les concepteurs de Namco. À contre-courant d'une convention établie très tôt au sein du genre, l'ensemble du corps virtuel est modélisé et envahit le champ de vision aux moments opportuns.¹⁵ Ce corps virtuel est constamment mis en scène de manière réaliste et exhaustive : le point de vue vacille en fonction des coups de pied et coups de poing commandés par le joueur, les mains de Cole gravissent les échelles un barreau à la fois, tout comme elles se saisissent des munitions sur le corps des ennemis gisant, et portent à la bouche un hamburger ou une barre énergétique pour permettre à l'avatar de récupérer ses forces (figure 3-14). Encore ici, l'immersion est associée à une représentation plus complète et réaliste, et cette représentation est rabattue sur l'expérience intime d'un personnage fictif.

¹⁵ D'autres jeux à la première personne ont intégré dans une certaine mesure cette mise en scène « intégrale » de l'avatar après la parution de *Breakdown*, notamment les séries *Riddick* et *Crysis* (Crytek, 2007-2011).



Figure 3-14 À gauche : capture d'écran promotionnelle; à droite : rencontre tangible entre Derrick et Alex (*Breakdown*, Namco, 2003)

Dans le cadre des institutions fictionnelles que nous avons présentées tout au long de cette partie, le concept d'identification a fréquemment été employé pour décrire l'implication de l'utilisateur avec les personnages – certains personnages, tout au moins – d'un univers de fiction. Dans *Le signifiant imaginaire* (1977), Metz voyait dans cet attachement pour des entités fictives un deuxième grand type d'identification filmique. En 1974, Hans Robert Jauss parlait d'identification-associative, « a type of aesthetic conduct which is realized at its purest by the *assumption of a role in the closed imaginary world* » (1974:299; je souligne); cette forme de projection mentale abolirait l'opposition entre les postures d'acteur et de spectateur. Dans le domaine du jeu vidéo, on constate une recrudescence marquée des théories identificatoires, et ce bien avant *Breakdown* et autres expériences similaires. Aarseth observe, dans son analyse du jeu textuel *Deadline*, que le narrataire, le joueur implicite et le joueur réel ne sont clairement distingués que lors de la mort textuelle de l'avatar : « the distance between these three positions collapses in the adventure game : the user assumes the role of the main character and, therefore, will not come to see this person as an other, or as a persona at all, but rather as a remote-controlled extension of herself » (1997:113). Graham Weinbren souligne également à grand trait cette coïncidence dans un article au titre évocateur : « Sonic c'est moi ! » (2002). Schaeffer reprend aussi le mot de Flaubert (en déclarant « Lara Croft, c'est moi ! ») lorsqu'il définit son septième dispositif fictionnel, la substitution d'identité physique, qu'il associe aussi bien au travail de l'acteur qu'à la posture vidéoludique (1999:254).

Avec ses connotations négatives d'aliénation et de dépossession de soi, la constellation signifiante du terme « identification » se rattache aisément à une conception passive de l'immersion, qui résume l'expérience de la fiction à l'absorption illusionnée des usagers; je pense comme Molly : je vois le monde comme Philip Marlowe; j'évolue dans l'univers comme Sonic le hérisson. Chez les chercheurs d'allégeance cognitiviste, les théories de l'identification ont suscité de vives critiques. Même en considérant toute la sympathie qui peut être suscitée envers un protagoniste et ses préoccupations, Noël Carroll, Dolf Zillmann et Ed S. Tan rejettent les théories identificatoires : « most often characters and spectators are cognitively and emotionally too unlike to warrant any presumption of identity » (Carroll 1996a:80); « The assumption that [viewers] enjoyed a just resolution because they thought to have been [the hero] and acted on his behalf is simply not necessary, violates parsimony of explanation, and most importantly, is empirically unfounded » (Zillmann 1996:212). Susan Smith, pour sa part, n'abandonne pas l'usage du terme, tout en précisant, à la suite de Victor Perkins, le sens qu'elle lui confère : « 'Identification' can be used to refer to a specially intense relationship of involvement with a particular character but cannot legitimately be extended to suggest the total submersion of our consciousness. » (Perkins, cité par Smith, 2000:22).

Nous avons vu au cours de ce chapitre les configurations les plus « immersives » et transparentes imaginées par les créateurs, à grand renfort de technologies imaginaires dans le cas du jeu vidéo. Au terme de cette présentation, nous sommes confrontés à un paradoxe prévisible pour quiconque s'immerge fréquemment dans les mondes proposés par l'un ou l'autre des médias que nous avons évoqués : ces stratégies immersives, à l'encontre même de leur vocation avouée, ne passent pas du tout inaperçues, dans la mesure où elles représentent l'exception plutôt que la norme. L'ensemble de ce camouflage que nous avons mis de l'avant laisse deviner la complexité de la médiation à laquelle tout usager a été confronté au cours de ses escapades fictionnelles. Les capacités de mise en monde et de mise en récit associées aux différentes instances fondamentales sont bien intégrées dans les attentes des usagers, et tout écart qui se réclame d'une expérience plus immédiate fait inévitablement briller la médiation par son absence. Lorsqu'une instance fait fi d'une grande partie de ses pouvoirs, par l'entremise d'une caméra subjective intégrale, ou encore

par la mise en scène exhaustive de toutes les actions effectuées par l'avatar, le paradoxe se déploie encore plus : confronté à la platitude du regard du détective Philip Marlowe, face aux interminables mouvements de Derrick Cole, la réception décroche, et la rencontre entre public et œuvre, bien souvent, est avortée. Et lorsque ces personnages croisent leur propre regard dans la glace, la médiation « capote »; cet être que je regarde dans les yeux, dans le miroir de mon écran ou de mon téléviseur, ce n'est pas moi; je ne suis pas Philip Marlowe; je ne suis pas Derrick Cole. Mais qui suis-je?

Deuxième partie

La quête de l'avatar

IV. L'idéalisation de l'expérience

**Earthly victories over seemingly impossible odds
lead to the final conflict where the
ultimate challenge – the self – awaits.**

Couverture arrière,
Ultima IV : The Quest of the Avatar
(Richard Garriot, 1985)

Au cours de la première partie, nous avons eu l'occasion d'explicitier une stratégie d'effacement de l'intermédiaire – le télescopage du dispositif et d'un personnage fictif – qui a été mise à profit dans les domaines littéraire, cinématographique et vidéoludique. Une fois réduit plus ou moins artificiellement à l'expérience d'un personnage, la feintise serait en mesure de procurer une expérience identificatoire, elle-même associée à une transe immersive particulièrement soutenue. À la suite de quelques chercheurs de renom, nous avons cru bon de remettre en question les théories de l'identification; la vie psychoaffective d'un usager ne correspond jamais totalement à celle d'un personnage. Certaines œuvres traitent le personnage comme un autre intermédiaire indésirable qui gagnerait à être éliminé afin de plonger l'utilisateur plus directement dans l'univers fictif. Dans le roman *Un homme qui dort* de George Perec, la caractérisation usuelle du protagoniste est mise de côté au profit d'un récit délibérément vague, proféré à la seconde personne; le dispositif semble miser sur la banalité des affirmations pour ne pas confronter le lecteur à l'altérité, et sur la réversibilité des pôles énonciatifs pour faire résonner tous ces « tu » en « je » dans l'esprit de ce dernier : « Tu vis sans surprises. Tu es à l'abri. Tu dors, tu manges, tu marches, tu continues à vivre, comme un rat de laboratoire qu'un chercheur insouciant aurait oublié dans son labyrinthe » (1967). Bien entendu, un personnage se profile éventuellement à

travers les situations évoquées, et les habitudes de lecture tendent à minimiser l'impact du dispositif.¹ Au cinéma, *L'arche russe* (Alexandre Sokourov, 2002) constitue sans aucun doute l'exemple par excellence d'une narration à hauteur d'homme qui laisse planer une grande part de mystère sur l'identité du protagoniste. Grâce à la durée d'enregistrement moins restrictive de la technologie HD et à un effort de mise en scène colossal, le film nous plonge dans un point de vue subjectif ininterrompu, qui vagabonde parmi les fantômes de l'Hermitage pendant plus de 90 minutes. Contrairement à *Lady in the Lake*, l'entité qui se cache derrière cette occularisation interne et ses motivations sont évoquées de manière fugace et volatile, à travers quelques répliques qui lui sont adressés par un mystérieux diplomate français habillé en noir.

Dans le domaine du jeu vidéo, nous avons souligné une certaine tendance à aligner la découverte de l'univers fictif sur celle d'un avatar qui souffre d'amnésie. Plusieurs jeux proposent un peu plus littéralement une « coquille vide » où le joueur pourrait se lover plus confortablement. Tout au long de la série *Half-Life*, Gordon Freeman ne prononcera jamais un mot, et ce en dépit des nombreuses conversations où les personnages patinent pour ne pas interpeller directement cet avatar dont l'action est pourtant tout à fait cardinale; « not much of a talker », remarque ironiquement Alyx Vance entre deux échauffourées. Réputés pour la qualité de leur écriture et des acteurs employés, plusieurs jeux de rôle créés par la compagnie Bioware n'attribuent pas de voix au personnage contrôlé par le joueur; les répliques sont plutôt affichées à l'écran dans *Star Wars. Knights of the Old Republic* (2003) ou *Jade Empire* (2005), laissant au joueur le loisir de les prononcer mentalement ou à voix haute. De manière intéressante, les joueurs ne s'entendent pas du tout sur les vertus immersives associées à cette stratégie.² Évidemment, la version ultime de la coquille vide se retrouve dans les jeux de rôle où le joueur peut nommer son avatar et modifier les nombreuses caractéristiques de ce dernier, à travers un menu de sélection ou parfois même un test de personnalité (*Ultima IV. The Quest of the Avatar*; *The Elder Scrolls III* :

¹ « The immersive power of the second person is often a short-lived effect. When the shock of the initial identification wears off, second-person fiction tends to be read like a third-person narrative » (Ryan, 2001:138).

² Voir notamment le débat entourant *Dragon Age. Origins* (2009), sur les forums officiels de Bioware: <<http://social.bioware.com/forum/1/topic/9/index/1182999/4>>.

Morrowind). Dans plusieurs jeux contemporains, l'apparence du personnage peut être personnalisée de manière exponentielle; en plus de sélectionner les traits essentiels du visage, le joueur de *Oblivion* ou *Mass Effect* (Bioware, 2007) peut ajuster progressivement la largeur de certains traits, leur position relative, et la forme du visage, en plus de contrôler les menus détails (cicatrices, pilosité faciale, etc.).

Dans un geste ultime qui cherche à nier toute caractérisation afin de laisser le champ libre au joueur, certains jeux tâchent d'intégrer la situation réelle de l'utilisateur au cœur même de la feintise. Là où *System Shock 2* ou *Dead Space* associaient l'interface actuelle manipulée par le joueur à une interface fictive, *Omikron. The Nomad Soul* et *eXpérience 112* (Lexis Numérique, 2007) s'adressent au « vrai » joueur et à son attirail pour le convaincre de plonger plus personnellement dans l'expérience. Lorsqu'il démarre *Omikron*, un mystérieux personnage sort d'un vortex lumineux et s'adresse directement à la caméra virtuelle; le monde de Kay'l est en péril, et ce dernier invite littéralement le joueur à prendre possession de son corps par l'entremise de l'ordinateur :

I succeeded in opening a breach between my world and yours. Through your computer, you can enter our world and help us. But in order to do this, you need to transfer your soul into my body. Do you accept? Press any key to say yes [...] Now you must concentrate... You've done it. Now your soul occupies my body. This is the last time that we'll be able to speak together. Once you've crossed the breach, you'll be on your own. I will take over my body when you leave the game, and hold your place for you until you return.

Or, lorsque se termine cette séquence d'introduction abracadabrante et que le joueur prend enfin possession du corps virtuel, un mystérieux message apparaît au bas de l'écran : « How do I find Kay'l's apartment. A vehicle might be useful ». À qui appartiennent donc ces pensées? Le « je » qu'on voulait attribuer en propre au joueur serait-il déjà « refictionnalisé »?

C'est une mise en scène un peu moins mystique mais tout à fait similaire qui chapeaute *eXpérience 112*. Après une cinématique d'introduction qui présente un gigantesque paquebot naufragé et apparemment envahi par une végétation luxuriante, le joueur est confronté à ce qui semble être un système d'exploitation tout à fait crédible. D'abord, une fenêtre de chargement apparaît, identifiée « Laboratoire d'écologie

chimique », suivi d'un fond d'écran corporatif et d'une autre fenêtre – « Caméra » – où s'affiche une scène plus concrète. Une femme s'éveille, s'adresse à la caméra, et révèle éventuellement un mot de passe au joueur; lorsque ce dernier tape « EDEHN » sur son clavier, la barre de tâche du système d'exploitation fait son apparition à gauche de l'écran. Il s'agit du logiciel qui permet de gérer le système de sécurité sur le navire présenté en introduction.³ En appuyant sur « caméras », le joueur fait surgir un sous-menu lui-même composé de plusieurs options, la plupart inaccessibles en début de partie : zoom, luminosité, affichage thermique, etc. La première fonction à maîtriser est la rotation, et cette dernière introduit pour l'utilisateur un moyen de communiquer avec le personnage : mimer un oui ou un non par le truchement de la caméra. Et c'est une question plutôt confondante que le joueur se verra adressée après cette mise en scène audacieuse : « Quelqu'un est là, derrière. Qui me regarde? [...] Êtes-vous un membre de la base? » (figure 4-1).

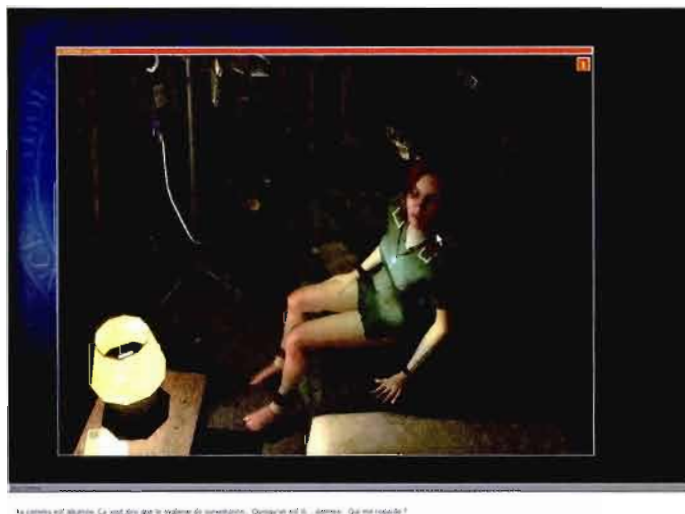


Figure 4-1 « Qui me regarde? » (*eXpérience 112*, Lexis Numérique, 2007)

³ Sous peu, le joueur réalisera qu'il peut manipuler une multitude de fenêtres simultanément à l'écran, et ce de manière parfaitement usuelle pour tout individu qui possède un ordinateur personnel : les fenêtres peuvent être déplacées en maintenant enfoncé le bouton de la souris sur l'entête, et cet entête comporte des icônes familières qui permettent notamment de modifier la taille des fenêtres.

Lorsque la feintise l'interpelle aussi directement, sans le secours d'un intermédiaire anthropomorphe que nous désignons habituellement par le terme « avatar », est-ce que le joueur plonge en son nom propre au cœur de la feintise? Lorsque les intermédiaires que nous avons explicités dans la première partie font plus clairement usage des stratégies de représentation qui les caractérisent, est-ce que l'utilisateur reste simplement lui-même au cours de l'expérience?? Tout au long de ce chapitre, nous tenterons de répondre à une épineuse question : dans l'exercice de la transe immersive fictionnelle, qui est l'utilisateur? Dans le cadre des discussions ludophiles, journalistiques et même académiques entourant le jeu vidéo, l'avatar est devenu un concept clés en main, trop souvent pris pour acquis. Tout au long de cette partie, les travaux plus étayés qui sont consacrés à l'avatar vidéoludique seront bien entendu mis à profit, mais il s'agira également de s'interroger sur la posture des utilisateurs dans les autres institutions fictionnelles.

Un pied dans la fiction : postures immersives

Au cours des chapitres précédents, nous avons exposé quelques-unes des postures immersives recensées par Jean-Marie Schaeffer. Selon l'auteur, ces postures sont largement tributaires de la feintise proposée par une œuvre, qui dépend elle-même des ressources représentationnelles propres à chaque dispositif technique. À travers le langage, les romanciers peuvent feindre des actes mentaux verbaux, des actes illocutoires, et même écrire l'ensemble de l'œuvre sous le couvert d'une identité fictive; à l'aide de supports et de techniques plus complexes, les peintres, bédéistes et cinéastes peuvent imiter certains aspects de la réalité sensible; par l'entremise d'un système de variations d'état ouvert à la participation de l'utilisateur, les créateurs de jeux vidéo ou d'installations simulent la rétroaction qui opère entre un agent et l'environnement dans lequel il s'inscrit. Ces vecteurs d'immersion positionnent l'utilisateur pour le faire entrer dans l'univers fictif; chaque dispositif fictionnel défini par l'auteur repose ainsi sur un vecteur spécifique et sur la posture qu'il engendre. La simulation d'actes illocutoires proposée par un roman incite le lecteur à adopter la même posture qu'en situation de narration naturelle; la simulation de mimèmes quasi perceptifs associée à la fiction cinématographique et télévisuelle convoque une posture pluriperceptive; la simulation d'événements au théâtre instaure une position

d'observateur, etc. Schaeffer établit ainsi une liste de sept dispositifs, sept modalités d'accès aux univers fictionnels (figure 4-2).

Vecteur d'immersion	1^{er} dispositif Simulation d'actes mentaux verbaux	2^e dispositif Simulation d'actes illocutoires	3^e dispositif Substitution d'identité narrative	4^e dispositif Simulation de représentations mimétiques homologues Perception visuelle
Posture d'immersion	Intériorité subjective verbale	Narration naturelle	Narration naturelle	
Vecteur d'immersion	5^e dispositif Simulation de mimèmes quasi perceptifs	6^e dispositif Simulation d'événements	7^e dispositif Substitution d'identité physique	
Posture d'immersion	Expérience pluriperceptive	Position d'observateur	Identification allo-subjective actantielle	

Figure 4-2 Sept dispositifs fictionnels (Schaeffer, 1999:255)

Le modèle de Schaeffer permet au premier coup d'œil de constater la grande diversité des « clefs » qui ont donné accès aux univers fictionnels tout au long des siècles.

[L]es modalités selon lesquelles nous accédons à la réalité sont multiples et irréductibles les unes aux autres. Pour autant que la fiction produit des mimèmes de ces modalités (dont elle se sert comme amorces mimétiques), cette même multiplicité se retrouvera au niveau des dispositifs fictionnels (1999:242).

Schaeffer tente d'établir clairement un premier niveau référentiel dans l'expérience de la fiction, en amont de la modélisation du réel que nous désignons couramment par « univers fictif ». Chacune des « aspectualités » qui nous permettent d'accéder à cette modélisation mimétique renvoie à « tel ou tel de nos modes d'accès canoniques au monde » (1999:188) : plusieurs faits nous sont relatés sur le mode de la narration verbale; l'image en mouvement (vidéo ou cinématographique) capte l'empreinte d'un réel qui n'a pas été mis en scène; les événements de la vraie vie nous confinent bien souvent à une position d'observateur; etc. Avant même de nous faire découvrir un univers de fiction, les dispositifs fictionnels convoquent ainsi une première feintise dans la réactivation d'une posture associée à l'expérience du réel. Il est important ici de bien saisir le postulat fondamental de cette théorie: pour Schaeffer, l'usager réactive les mimèmes en adoptant la posture qui serait

sienne s'il se trouvait « réellement dans la situation dont les mimèmes élaborent le semblant » (1999:198). Il appuie cette thèse en notant que la représentation initiale d'un stimulus dans les aires de traitement perceptives ne peut pas être discriminée en fonction de son statut fictif ou véridique. Le traitement préattentionnel de l'information s'effectue de manière réflexe et est donc susceptible de donner lieu à des leurre perceptifs. C'est essentiellement la position de Torben Grodal qui, à contre-courant de la « suspension volontaire d'incrédulité » associée à l'expérience de la fiction depuis Coleridge, note qu'un spectateur doit plutôt suspendre volontairement la crédulité de son système perceptive-cognitif, de manière à attribuer aux représentations un statut de réalité adéquat (2009). Ces fondements expliquent la propension de Schaeffer à utiliser le concept d'identification pour parler de la relation entre l'usager et un personnage fictif mis de l'avant par la feintise. Pour l'auteur, la fiction est un opérateur cognitif qui est activé en grande partie par des facteurs pragmatiques, et qui permet de circonscrire les représentations réactivées dans un « pour de faux » publiquement institué. Pour le dire autrement : la fiction est une feintise ludique partagée.

Le modèle de Schaeffer constitue sans doute la tentative la plus aboutie de conceptualiser l'immersion fictionnelle; le théoricien se fonde sur des données anthropologiques et biologiques, et tente de préserver la nature spécifique des feintises élaborées par chaque dispositif. Mais une lecture plus attentive de son ouvrage révèle certaines inconsistances qui remettent en question la surdétermination mimétique des postures d'immersion qu'il propose. D'un côté, il réaffirme le sens restreint du verbe « imiter » : un support langagier ne peut imiter que des faits langagiers (actes mentaux verbaux, actes illocutoires); idem pour les représentations visuelles ou « quasi perceptives » (cinématographiques). De l'autre, lorsqu'il prend en considération les deux formes théâtrales canoniques (écrite et jouée), Schaeffer relâche ce critère mimétique et évoque une « virtualisation » de la simulation d'événements par l'écrit, restituée de manière imaginaire par l'usager. Mieux, il envisage une variante virtuelle du septième dispositif : « [au théâtre], je peux aussi m'identifier en imagination au héros ou à l'héroïne, et réactiver l'univers à travers l'aspectualité de la substitution virtuelle d'identité physique » (1999:280). Alors qu'il conceptualise l'immersion fictionnelle en insistant sur la « clef

d'accès » mimétique d'un dispositif donné, il finit par redoubler virtuellement les postures immersives et réaffirme *a contrario* la primauté de l'activité imaginaire dans l'élaboration de ces postures. C'est également la surdétermination mimétique de sa conceptualisation qui incite l'auteur à rejeter les théories de l'énonciation et du récit associées au théâtre et au cinéma. Comme nous l'avons souligné à travers les réflexions d'André Gaudreault, il est encore aujourd'hui tabou d'évoquer la présence d'une instance narrative au cœur de l'expérience théâtrale, mais les études cinématographiques n'ont pas été en mesure de se satisfaire, à l'instar de Schaeffer, de l'identification primaire proposée par Metz. Nier la présence d'une instance racontante, c'est occulter le travail ostensible du récit cinématographique. On ne saisit pas très bien comment l'auteur peut reconnaître, d'un côté, que la représentation cinématographique consiste à « mettre devant les yeux (et les oreilles) du spectateur une séquence d'événements » (1999:304), mais de l'autre, que ce spectateur « ne voit pas le film comme quelque chose que quelqu'un lui montrerait » (1999:301, note 80).

Cette conceptualisation de l'immersion fictionnelle surdéterminée par la nature du mimème achoppe clairement lorsque Schaeffer établit une équivalence entre l'attitude adoptée par l'utilisateur face aux semblants et celle qui lui correspond dans la réalité. La complexification progressive des postures d'immersion qu'il définit érige un schéma téléologique qui va « de l'intériorité imaginative vers l'incarnation physique » (1999:244-45), ce qui revient à dire que l'évolution des dispositifs fictionnels chemine simplement vers la reproduction éventuelle de notre rapport premier au monde. Or, l'intérêt de définir la fiction en tant que cadre pragmatique repose, à notre sens, sur l'étude des modalités qui éloignent le positionnement fictionnel de son équivalent quotidien. De manière triviale, l'interpellation *sélective* de nos « modes d'accès canoniques au monde » par un dispositif fictionnel représente déjà un espacement significatif. Mais ce sont plus précisément les « écarts de posture » associés à l'expérience de la fiction qui constituent une des données les plus significatives, à notre sens, dans l'étude de l'immersion fictionnelle. Si l'expérience quotidienne implique fréquemment une posture de « narration naturelle », l'expérience du récit de fiction présuppose un talent de « compositeur d'intrigue » (Ricoeur) qui fait bien souvent défaut – confusion du réel oblige – à la narration factuelle. Les

diverses modalités de focalisation interne qui renvoient, insiste Schaeffer, à la propension humaine d'attribuer des contenus mentaux aux autres individus, s'en distingue tout aussi clairement : jamais l'intériorité subjective des autres ne nous est aussi accessible que dans un récit autodiégétique fictif ou un roman qui cite les pensées des personnages de manière plus ou moins directe. Le découpage analytique de l'espace en fonction de l'action représentée, au cinéma, correspond à une position d'observateur idéalisée dont la principale articulation – la coupe franche – contribue à décaler un peu plus le dispositif de son versant documentaire, et par extension de la posture perceptuelle quotidienne qui serait convoquée par l'identification primaire.

Au sortir de cette critique, il apparaît évident que la conceptualisation des postures d'immersion mérite d'être révisée. Il faudra dans un premier temps nous éloigner de la surdétermination mimétique et poser de manière plus générale la question du positionnement dans le cadre des institutions fictionnelles; nous verrons que les « écarts de posture » que nous venons d'évoquer permettent d'établir un pont entre ces différentes institutions, mais aussi avec les activités ludiques de manière plus globale. Nous l'avons souligné en introduction, les efforts de définition du jeu, et par extension du jeu vidéo, s'appuient fréquemment sur une comparaison avec l'expérience de la fiction qui permet d'insister sur le caractère plus authentique des activités ludiques : le joueur interagit avec de « vraies règles » (Juul), et ce caractère participatif permet de rapprocher la simulation vidéoludique de notre rapport au réel (Aarseth). Or, cette insistance sur le caractère réel des activités ludiques, qui s'opposerait à l'immersion fictionnelle, est profondément paradoxale; en dehors de cette distinction, le jeu est plutôt défini par une conscience aigüe de la nature distincte du jeu. Tâchant de mieux définir la posture ludique, nous serons en mesure de mieux comprendre le positionnement des usagers qui s'aventurent dans les univers de fiction, et par la même occasion, de distinguer avec plus de précision les expériences du jeu, de la fiction et du jeu vidéo.

La posture ludique : une activité réelle

[R]ien dans la vie n'est clair, sinon précisément que tout y est trouble au départ, les chances comme les mérites. Le jeu, *agôn* ou *alea*, est donc une tentative pour substituer à la confusion normale de l'existence courante, des situations parfaites [...] De l'une ou l'autre façon, on s'évade du monde en *le* faisant autre. On peut aussi s'en évader en *se* faisant autre (Caillois, 1958:38-39)

Afin de distinguer les expériences du jeu et de la fiction, les auteurs renvoient fréquemment à l'ouvrage phare *Les jeux et les hommes*, où Caillois semble opérer par moments une distinction nette et tranchée entre les jeux réglés, fondés sur la compétition (*agôn*) ou le hasard (*alea*), et la fiction, qu'il associe à un désir d'imitation présent chez les animaux et particulièrement exacerbé chez l'homme. Mais cette dichotomie n'est pas toujours aussi clairement énoncée. Considérant les nombreux jeux qui consistent surtout à imiter un type de personnage ou une activité (jouer à la poupée, au soldat, à la locomotive, etc.), Caillois déclare : « Malgré le caractère paradoxal de l'affirmation, je dirai qu'ici la fiction, le sentiment du comme si remplace la règle et *remplit exactement la même fonction. Par elle-même, la règle crée une fiction.* » (1958:21; je souligne). La *mimicry* cailloisienne ouvre une brèche importante, où pourrait se lover le spectateur de théâtre ou de cinéma; ces derniers, note Caillois, « jouent » tantôt à reconstituer l'univers et le récit qui s'animent sur les planches ou sur l'écran, tantôt à prendre le rôle d'un des personnages de manière imaginaire. L'auteur suppose même que le spectateur d'une joute sportive se retrouve dans une situation tout à fait similaire, qui l'invite à s'identifier aux héros de l'arène sportive comme le spectateur s'identifie aux personnages interprétés par les stars. Ici encore, le nœud du problème semble être une question de posture.

Un peu plus loin, l'auteur est moins nuancé lorsqu'il affirme : « Ainsi, les jeux ne sont pas réglés et fictifs. Ils sont plutôt ou réglés ou fictifs » (1958:22). Contrairement aux feintises improvisées par les enfants ou aux fictions élaborées qui sont projetées dans les salles obscures, l'expérience du jeu réglé, nous dit Caillois, ne demande pas au joueur de faire comme si le terrain, les accessoires de jeu ou ses propres gestes possédaient une

signification autre que leur fonctionnalité ludique. Aucune activité de la vie courante ne correspond aux échecs, au polo ou au baccara, et par conséquent aucune référence extérieure ne peut interférer avec la pratique de ces activités. La ludologie dans son versant le plus radical a surtout pris note de cette affirmation, pour s'empresse de recentrer l'intérêt sur les jeux réglés. Évidemment, plusieurs activités ludiques intègrent des éléments mimétiques, mais à aucun moment le joueur n'est forcé d'imaginer qu'un véritable cavalier a effectué un mouvement sur l'échiquier, ou d'inférer un rôle effectif aux figures monarchiques imprimées sur les cartes et intégrées de manière arbitraire aux règles de plusieurs jeux.⁴ Si la confrontation sportive a jadis pu « tenir lieu » de véritable conflit guerrier, si les échecs et autres jeux évoquent aussi la guerre, la référence demeure tacite et, de manière significative, inopérante pour l'usager. Les règles, les accessoires nécessaires au bon déroulement de l'activité, et même l'espace circonscrit par le cercle magique ne renvoient à rien, sinon à leur propre actualité.

Indéniablement, l'expérience de l'alpinisme ou du hockey fait appel à des connaissances « extraludiques » concernant la gravité, l'inertie, ou le potentiel du corps humain. Mais il ne s'agit pas ici d'un renvoi effectif à une réalité extérieure qui serait imitée par le jeu; ces activités intègrent des « objets trouvés » au cœur d'un espace arbitrairement déterminé par les règles. Cet aspect, aux yeux de certains commentateurs, ne fait que renforcer l'argument selon lequel l'expérience du jeu, qui « renvoie » de manière innée à l'expérience du réel, *correspond* en soi à une expérience du réel. Il s'agit du sens implicite promu par Juul dans *Half-Real*; si les jeux vidéo sont « à moitié réel », c'est bien parce qu'ils sont fondés d'abord sur de « vraies règles » qui prescrivent les modalités de participation à une activité réelle. Selon Rune Klevjer, la définition des règles à partir de modèles mimétiques dynamiques dans le jeu vidéo – ou la simulation informatique d'objets trouvés, pour le dire autrement – rapproche définitivement cette activité d'un positionnement quotidien : « we can interact with computer-simulated environments in a way that is analogous to how we interact with the world outside the simulation »

⁴ Dans sa thèse de doctorat, Rune Klevjer juge que les jeux de compétition s'inscrivent tout de même dans une sorte de mimétisme étendu par rapport à notre expérience quotidienne, à travers le concept de « mimetic contest » (2006:19-21).

(2006:111). Afin d'esquiver définitivement la confusion engendrée par la typologie cailloisienne, plusieurs auteurs ont établi un critère discriminant qui veut mettre à mal toute équivalence non métaphorique entre la posture active du jeu et la participation triviale du lecteur / spectateur, écartant ainsi les travaux d'inspiration cognitive qui ont voulu mettre l'accent sur l'activité des usagers dans les domaines littéraires et cinématographiques (Eco, 1985 [1979]; Bordwell, 1985), et d'autres qui ont tenté d'établir le caractère ludique de la lecture ou de la spectature (Walton, 1990; Gardies, 1972 et 1988; Perron, 1997). Juul inscrit la participation effective de l'utilisateur au cœur de son modèle classique du jeu (2005:36), et l'effort « non trivial » du participant constitue l'un des fondements essentiels de *Cybertext* (Aarseth, 1997).

Afin d'illustrer un peu plus sa position, Juul reprend en partie les réflexions de Thomas Pavel, qui étudie la fiction à travers la loupe de la philosophie analytique et de la théorie des mondes possibles.⁵ La valeur de vérité d'une proposition fictionnelle comme « Hamlet est prince du Danemark » est problématique, et ne peut être vraie qu'en fonction d'un monde possible qui contient un ensemble de propositions plus ou moins éloignées de l'univers actuel. Par opposition, nous dit Juul, « [w]e can make the following statement about *Tetris*: 'In *Tetris*, when you have covered an entire row, it disappears'. This is a statement about the real world » (2005:167). Or, considérons les deux propositions suivantes : « Dans *Hamlet* de Shakespeare, Hamlet est prince du Danemark »; « Lorsque vous avez complété une rangée entière, cette dernière disparaît ». La valeur de vérité, dans le premier cas, semble désormais très facile à évaluer, alors que la réalité de la seconde proposition apparaît plutôt confuse. La démonstration de Juul ne s'avère ultimement pas très convaincante. La pièce de Shakespeare est elle aussi un objet du monde réel pouvant être décrit comme tel, et lorsqu'il assiste à sa représentation, le spectateur accomplit une activité qui, si elle ne se manifeste pas de manière ostensible, n'en est pas moins réelle. Malgré les différences inaliénables entre des formes culturelles aussi singulières que le jeu réglé et le théâtre, une parenté tout aussi indéniable demeure : jeux et fictions opèrent dans

⁵ Nous reviendrons plus en détail sur ces théories au cours de la troisième partie de cette thèse.

un cadre distinct (« Dans *Hamlet* », « Dans *Tetris* »), clairement établi et absolument nécessaire au bon déroulement de l'expérience.

Pour rendre compte de l'attitude des joueurs, Katie Salen et Eric Zimmerman ont proposé, à partir des travaux de Johan Huizinga, le concept de « cercle magique ». Dans certains cas, le cercle magique peut être avant tout un lieu mental, émergeant par la bonne volonté des joueurs qui ont assimilé un système de règles précis, et s'engagent à fonctionner selon ce système. Mais les jeux réglés formalisent habituellement la séparation dans le temps et l'espace qui constitue l'un des critères essentiels aux définitions du jeu depuis Huizinga : pensons aux arènes sportives, ou au plateau des jeux de société. Les auteurs n'écartent pas les jeux de faire-semblance de leur étude, mais distinguent ces derniers à partir du caractère inconsistant des limites du cercle magique :

The boundary between the act of playing with the doll and not playing with the doll is fuzzy and permeable. Within this scenario, we can identify concrete play behaviors, such as making the doll move like a puppet. But there are just as many ambiguous behaviors, which might or not be play, such as idly kneading its head while watching TV (2004:94).

C'est essentiellement ce qui différencie la *paidia* du *ludus* cailloisien, et le « play » du « game » tel que défini par Winnicott. La formalisation riche des jeux réglés permet l'établissement d'un cadre distinct qui explique, pour Salen et Zimmerman, la nature éminemment autoréflexive du jeu. À l'intérieur du cercle magique, une autre réalité émerge, où les accessoires de jeu et les relations entre individus acquièrent des significations particulières. Considérant la fonction de ces délimitations, Bernard DeKoven effectue le même glissement que Caillois : « They have a critical function *in maintaining the fiction of the game* so that the aspects of reality with which we do not choose to play can be left safely outside » (cité par Salen et Zimmerman, 2004:96; je souligne).

Une fois son pied posé au cœur du cercle magique, le joueur est-il encore lui-même? Relatant son expérience, le joueur se désigne comme centre d'une sphère d'action déterminée. Même si « j'ai marqué un but » et « j'ai mis le roi en échec » renvoient à des cadres de référence purement ludiques, une grande partie des affirmations de ce « je » sont identiques à l'intérieur comme à l'extérieur du cercle magique (« j'ai frappé le ballon »,

« j'ai déplacé mon fou »). Cependant, dans la mesure où il évolue au sein d'un univers de possibilités restreint, où opère un ensemble de règles ne trouvant aucun équivalent direct dans le quotidien, ce « je » ne correspond déjà plus à celui qui évolue dans la réalité de tous les jours. En définissant un ensemble de possibilités, une sphère d'action composée d'opportunités et de contraintes, « une liberté par et dans une légalité » (Colas Duflo, 1997), les règles instituent une « hypernormalisation »⁶ de notre rapport premier au monde.

[T]here is a kind of lucidity and intelligibility about games. 'Real life' is full of ambiguities and partially known information, but that is one of the reasons why games as designed systems are artificial and distinct from daily existence. In ordinary life it is rare to inhabit a context with such a high degree of artificial clarity (Salen et Zimmerman, 2004:123).

Bernard Suits fait des complications « inhabituelles » du jeu l'élément central qui permet de définir l'attitude ludique (1985), et pourtant, les contraintes imposées au joueur constituent un aspect éminemment « réaliste ». Si elles lui opposent une série d'obstacles, les activités ludiques proposent avant tout un cadre tout à fait propice à l'apprentissage et au perfectionnement des compétences requises. Au cœur du cercle magique, les règles définissent les éléments saillants, contribuent ainsi à recentrer l'attention du joueur, et facilitent une rétroaction claire; les participants d'une activité aussi « réelle » que le hockey ou le soccer ne valent plus que pour certaines fonctions précises.⁷ À partir des réflexions de Maurice Merleau-Ponty, Rune Klejver ira même jusqu'à déclarer que la posture sportive « can be seen as a temporary 'body-subject' that is being established within the situation of the game. This situation is in important respects similar to the situation of avatar-based play » (2006:92). Les jeux et les sports intègrent diverses stratégies qui favorisent l'engagement optimal de l'utilisateur : classification des joueurs, des défis, ou alors recours à la chance de manière à obtenir, comme le soulignait Caillois, l'égalité artificielle des forces (1958:38). Sous l'emprise du jeu, l'expérience du « je » ne correspond pas au rapport entretenu avec le quotidien.

⁶ Par hypernormal, Jean-Marie Schaeffer désigne la maximisation ou l'exagération de certains traits mimétiques qui caractérise plusieurs accessoires dans les jeux de feintise : les traits d'une poupée, le traitement des mimèmes cinématographiques, etc. (1999 : 99)

⁷ Juul précise que la mise en jeu du corps dans les sports implique une grande quantité d'information, mais toutes proportions gardées, le corps y est lui-même « hypernormalisé ».

Idéalisation de l'expérience

Il serait malvenu d'évoquer le concept d'engagement optimal sans se référer au travail fondateur effectué par Mihaly Csikszentmihalyi au cours des années 1970. Afin de mieux comprendre l'attrait d'activités qui ne supposent aucune gratification extérieure, le chercheur réalise une série d'entrevues avec des alpinistes, des compositeurs, des joueurs d'échecs, des chirurgiens et même, plus récemment (Csikszentmihalyi et Robinson, 1990), des historiens d'art. Tous relatent une expérience similaire : dans l'exercice de leur talent particulier, surgissent des périodes d'absorption complète qui se traduit éventuellement par l'occultation du moi, une fusion du sujet et de l'objet à travers l'action. Au cours d'un entretien, un alpiniste a déclaré : « One tends to get immersed in what's going on around him, in the rock, in the moves that are involved ... search for handholds ... proper position of the body – so involved that he might lose consciousness of his own identity and melt into the rock » (Csikszentmihalyi, 1975:43). L'expérience du *flow* – expression difficilement traduisible fréquemment employée par les individus interrogés – renvoie à un engagement optimal des compétences acquises. Csikszentmihalyi – à partir des entretiens toujours – établit les critères essentiels de cette expérience : focalisation de l'attention sur l'activité en cours, limitation du champ de stimulation, équilibre entre compétences et défis présentés, clarté des buts et de la rétroaction; la nature autotélique de l'expérience – la gratification intrinsèque qu'elle suppose – de même que l'éventuelle transcendance des limites du moi découlent naturellement de ces aspects (Csikszentmihalyi, 1975:38-48).

La conceptualisation du *flow* implique un équilibre précaire, mais fréquemment expérimenté, entre les compétences développées par un individu et les défis posés par une situation précise. N'entendons pas ici une adéquation parfaite. L'équilibre repose plutôt sur un « défi adéquat » : le sujet dispose des capacités cognitives ou motrices pour prendre en charge une tâche de manière satisfaisante, mais cependant perfectible. « If there were complete congruence, there would be nothing that was not already known and the object would hold no interest. If there were no overlap whatsoever, there would be no point of entry, nothing to allow viewers to exercise their skills » (Csikszentmihalyi et Robinson, 1990:134). La pratique assidue d'une activité donnée favorise ainsi l'établissement d'un faisceau d'engagement optimal (« flow channel ») qui s'étend en fonction d'une complexité

progressive (figure 4-3, graphique de gauche). Dans une étude ultérieure, Csikszentmihalyi circonscrit le *flow* par rapport à sept autres états (figure 4-3, graphique de droite).⁸

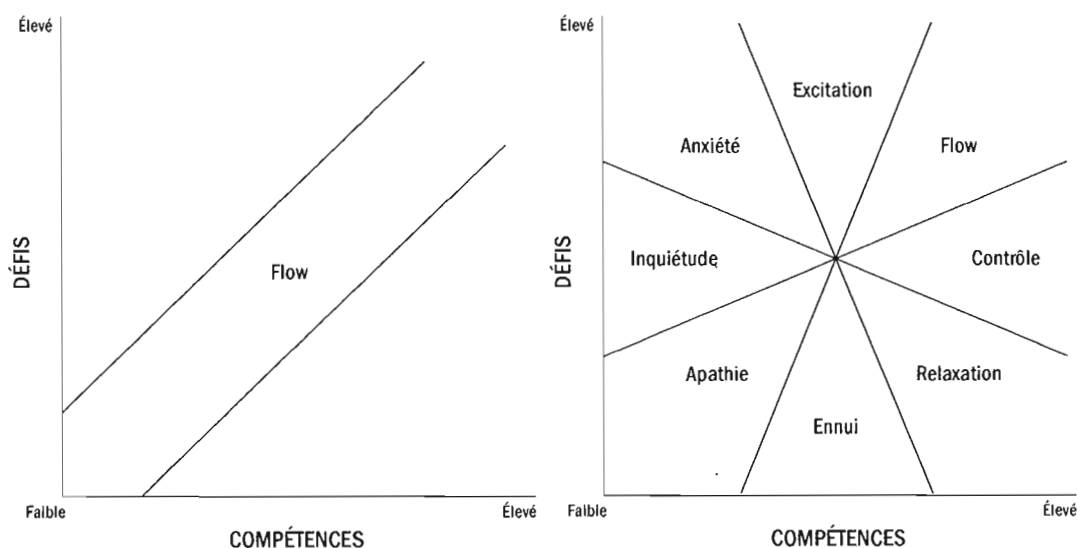


Figure 4-3 À gauche : faisceau d'engagement optimal (Csikszentmihalyi, 1975); à droite : la qualité de l'expérience en fonction de la relation entre défis et compétences (Csikszentmihalyi, 1997:31)

Selon l'auteur, toute activité qui comporte des buts clairement définis est susceptible de provoquer des épisodes d'engagement optimal. Son modèle pourrait ainsi être généralisé à l'ensemble de l'expérience humaine, sitôt qu'un individu possède ce que le chercheur appelle une « personnalité autotélique » (1975:21). On sent poindre l'*homo ludens* de Johan Huizinga. L'expérience du *flow*, au sens de Csikszentmihalyi, repose non seulement sur un équilibre précaire entre compétences et défis, mais se manifeste de manière particulièrement intense au sommet de l'échelle, chez les individus dont les capacités exceptionnelles sont interpellées par une ou plusieurs activités. Csikszentmihalyi intègre ainsi la pratique des chirurgiens à son étude de l'immersion profonde, et conçoit même des épisodes de « microflow » dans la vie de tous les jours.⁹ Peut-on vraiment télescoper un ensemble de phénomènes aussi épars que les échecs, l'alpinisme, la conduite

⁸ Au cours de la troisième partie de cette thèse, nous reviendrons plus en détail sur les implications de ces travaux dans le cadre d'une théorie psychologique de l'immersion en contexte fictionnel.

⁹ N'oublions pas la portée sociale des travaux du chercheur, qui cherche à isoler la structure des activités autotéliques de manière à fournir des outils pour une organisation plus gratifiante du travail.

automobile et la chirurgie? Malgré la filiation très nette du modèle avec les activités ludiques (échecs, basket-ball, alpinisme), le chercheur semble négliger l'importance du cercle magique. Or, le cadre ludique est lié de manière tout à fait évidente au modèle de Csikszentmihalyi; il limite le champ de stimulation de manière à favoriser le recentrement de l'attention, établit des objectifs clairs et facilite ainsi la rétroaction. Le code de la route ou les règles associées à la pratique chirurgicale jouent bien entendu un rôle tout à fait similaire dans la vie des individus concernés, mais ne peuvent garantir à ces individus la même aisance que les activités ludiques, dans la mesure où l'univers de la conduite automobile ou celui de la chirurgie ne sont pas contrôlés au même degré que les univers du hockey ou du bridge. Par conséquent, ils ne peuvent proposer le même étagement des défis qui constituent la pierre d'assise du faisceau d'engagement optimal dégagé par l'auteur. Pour le dire autrement : le cadre ludique propose une posture d'engagement optimal de manière implicite, et les usagers possèdent des attentes spécifiques quant à la gratification potentielle que ces activités pourront engendrer.

Univers ludiques

Toutes activités confondues, les participants interviewés par Csikszentmihalyi évoquent fréquemment le « monde » que procure une activité afin d'expliquer son caractère plaisant et gratifiant (1975:14-15); plusieurs joueurs d'échecs répondent de manière univoque : « it is another world » (1975:64). Le chercheur s'inspire directement de ces réponses pour résumer sa théorie de l'engagement optimal :

[C]hess is a self-contained universe which one can control. And that is true of all flow activities. The components of the universe can vary (the world of chess is different from the world of rock climbing), and the skills needed to control a particular universe are diverse. But the flow experience is similar across the various activities (1975:67).

L'expérience des activités autotéliques est ainsi associée à la découverte d'un univers qualitativement restreint par rapport à la réalité, une « réalité artificiellement réduite » (1975:46) et clairement délimitée, « a self-contained meaning system which provides a rational set of action opportunities for those who learn the skills to act within the system » (1975:72). Pour Csikszentmihalyi, ce vocabulaire peut aisément être dissocié des activités « concrètes »; par « possibilités d'action », « compétences » et « contrôle », l'auteur

n'entend pas, à l'instar des ludologues, une participation explicite. En 1990, le chercheur applique sans aucune révision son modèle à l'appréciation de l'art pictural (*The Art of Seeing*). Encore ici, cette activité offre de nombreux mondes à explorer, à l'intérieur et à l'extérieur du tableau, pour ceux qui savent s'y repérer.

Sans faire le pont de manière explicite avec une théorie de l'engagement optimal, il est intéressant de constater que plusieurs théoriciens de la fiction emploient une terminologie tout à fait similaire pour conceptualiser le phénomène. L'un des enjeux primordiaux du récit de fiction, au sens de Paul Ricœur, consiste à refigurer l'expérience humaine du temps – discordante – à la faveur de la concordance, afin de « jeter un voile apollinien sur la fascination dionysiaque du chaos » (1984:46-47); « Composer l'intrigue, c'est déjà faire surgir l'intelligible de l'accidentel, l'universel du singulier, le nécessaire ou le vraisemblable de l'épisodique » (1983:70). Gaudreault et Jost précisent que le récit s'oppose d'emblée au monde réel « parce qu'il forme un *tout* ('ce qui a un commencement, un milieu et une fin', selon Aristote) » (1990:18), et cette clôture est en grande partie responsable de la concordance évoquée par Ricœur. Le modèle érotétique¹⁰ développé par Noël Carroll conçoit le film de fiction en tant qu'espace de questionnement clos, chapeauté par une promesse de signification implicitement formulée à l'endroit du spectateur; « the spectator expects answers » (1988:172). Cherchant à conceptualiser l'épisode restreint, mais significatif, du suspense cinématographique, Carroll affirme :

[I]n the largest number of the relevant film cases, the elements of everyday suspense – desirability and uncertainty – are still in operation; however, in the largest number of film cases, the range of each of these central elements has been *narrowed* so that the subjects of film suspense are the morally right (as the pertinent subclass of desirability) and improbability (as the pertinent subclass of uncertainty) (Carroll 1996a:101; je souligne).¹¹

Selon ces conceptions, l'expérience de la fiction convoque un univers de signification qualitativement restreint par rapport à l'expérience quotidienne, un « sous-ensemble » distinct du monde réel. À travers ce degré improbable de cohérence, l'utilisateur expérimente

¹⁰ Carroll emprunte ce terme à la philosophie analytique; il correspond au versant qui s'intéresse plus particulièrement à la description des questions en termes logiques.

¹¹ Au cours du huitième chapitre, nous étudierons en profondeur la dynamique affective du suspense.

une aisance inférentielle qui se situe à mille lieues du rapport qu'il entretient avec la réalité quotidienne.

Nous pouvons à présent formuler de manière précise le rapprochement le plus significatif entre l'expérience de la feintise fictionnelle et celle du jeu : toutes deux supposent une posture idéalisée. Là où l'expérience de la fiction propose à l'utilisateur une aisance sémantique inédite, le cercle magique assure une facilité inférentielle hors du commun. De part et d'autre, l'utilisateur est confronté à un champ des possibilités restreint, une « réalité artificiellement réduite » qui favorise la focalisation de l'attention, le développement des compétences et la maîtrise éventuelle de l'univers second. Alors que les jeux de faire-semblance chez l'enfant proposent des limites poreuses et une certaine inconsistance, les institutions fictionnelles viennent discipliner le désir d'imitation en cloisonnant la feintise dans le temps et l'espace.¹² Comme le jeu, l'expérience de la fiction suppose un cadre ludique qui infléchit le positionnement de l'utilisateur et distingue par conséquent cette expérience de notre rapport au réel. Même si les univers fictionnels doivent se nourrir constamment de références à la réalité, l'expérience de ces univers s'appuie sur un cadre pragmatique qui contribue à minimiser la densité et la complexité des informations que le lecteur ou le spectateur devra assimiler.

Au-delà de ce caractère idéalisé de la posture immersive, le jeu « classique » se distingue bien évidemment de la fiction dans la mesure où il n'évoque pas clairement une modélisation mimétique du monde que l'utilisateur devrait reconstruire, et par conséquent ne peut constituer un dispositif fictionnel selon les critères de Schaeffer. Une grande quantité de jeux et de sports ne proposent tout simplement pas de diégèse au sens usuel de ce terme, et par conséquent n'incitent pas l'utilisateur à restituer un univers second dont le fonctionnement s'inspire plus ou moins de l'univers actuel. Il apparaît évident que la saturation mimétique de la modélisation fictionnelle implique des rouages spécifiques qui ne peuvent être ignorés dans l'étude de l'immersion, notamment au niveau de la disposition affective de l'utilisateur. Les systèmes formels des jeux réglés correspondent plutôt à une

¹² Cailliois précisait que même les jeux de faire-semblance, fondés sur la *mimicry*, peuvent également être « domptés » par le *Ludus* (le volonté de régulation).

modélisation nomologique, qui représente le monde par généralisation mathématique et logique, et qui est réactivée sous le mode du calcul rationnel (Schaeffer, 1999:215).

Dans son étude de la faire-semblance, Thomas Pavel souligne – à la suite de Kendall Walton – que l’usager du roman ou du cinéma de fiction n’est plus strictement lui-même lorsqu’il pénètre ces univers inconnus :

À notre tour, nous visitons les contrées fictives, nous les habitons pour un temps, nous nous mêlons aux personnages. Le sort de ceux-ci nous émeut, soutient Kendall Walton, lorsque, séduits par l’histoire, nous y participons en projetant un *moi fictionnel* qui, *sans avoir le droit d’intervention*, assiste aux événements imaginaires (1988:109).

Le lecteur ou le spectateur transporte inévitablement avec lui tout un bagage accumulé à même son expérience quotidienne, mais le positionnement favorisé par ces dispositifs fictionnels demeure foncièrement distinct, nous dit Pavel, dans la mesure où l’usager ne peut intervenir d’aucune façon sur le cours des événements. Or, le jeu vidéo, qui intègre de manière significative une modélisation mimétique du monde pour élaborer son expérience participative, et représente ainsi une petite révolution dans les pratiques ludiques au sens de Juul, échappe-t-il à l’établissement d’un « moi fictionnel » parce qu’il consent désormais à l’usager un droit d’intervention au sein d’un univers second? Est-ce que le développement d’une représentation dynamique, d’un espace tridimensionnel qui prolonge notre univers immédiat (Klevjer, 2006), d’une simulation qui s’inspire des rouages de notre monde actuel pour concrétiser ses règles arbitraires, se traduit enfin par un positionnement on ne peut plus naturel devant les écrans vidéoludiques? Bien au contraire.

Comme le rappelle Marie-Laure Ryan à la suite de Brenda Laurel, jouer un rôle dans un univers virtuel vidéoludique invite le joueur à se glisser dans un « smart costume », « smart because it does not merely alter appearance but implements *a change of body dynamics* » (2001:62; je souligne). Rune Klevjer, malgré sa fascination évidente pour une simulation plus réaliste de l’expérience humaine, admet d’emblée un degré de distance intrinsèque dans l’expérience vidéoludique : « One of the reasons why avatar-based games appeal to us is precisely because the principle of the avatar is grounded in, and plays with, the general phenomenology of the body » (2006:90). Comme nous le verrons au cours des

prochains chapitres, ce jeu avec la phénoménologie du corps gagne en complexité dans le domaine du jeu vidéo, mais rejoint fondamentalement les « écarts de posture » que nous avons soulignés par rapport aux autres institutions fictionnelles. Pour l'instant, il importe de formuler clairement le constat principal que le présent chapitre nous a permis de dégager : tout dispositif fictionnel se fonde sur une modification de la phénoménologie corporelle; cet espacement de qualité par rapport à l'expérience quotidienne nous empêche d'accréditer les théories de la fictionnalité qui – à l'instar de Schaeffer – insistent sur l'adéquation du positionnement vécu en état d'immersion fictionnelle et celui expérimenté dans la vie de tous les jours. C'est pourquoi nous dirons, à contre-courant des théories explicitées et de l'usage quelque peu limitatif de ce concept dans le domaine du jeu vidéo, que les institutions fictionnelles supposent un avatar implicite, indissociable de l'expérience médiatisée.

En proposant aux usagers de la fiction un degré de cohérence, une aisance inférentielle ou kinesthésique hors du commun, de « petites victoires contre toute attente » – pour se référer à la couverture du jeu *Ultima* citée en ouverture – les institutions fictionnelles médiatisent un « je » qui n'est déjà plus lui-même dans le cadre d'un univers second. À défaut de considérer le jeu en tant que fiction, nous pouvons tout de même mieux comprendre pourquoi, à travers la notion d'idéalisation de l'expérience, les deux formes culturelles s'imbriquent avec la vigueur qu'on constate actuellement dans l'éclosion mondiale du phénomène vidéoludique. L'utilisateur qui s'adonne à une activité ludique n'est plus strictement lui-même, mais adopte une posture d'immersion idéalisée. Qu'elle convoque une position de narrataire, d'observateur ou d'acteur, toute institution fictionnelle invite ses usagers à contempler des événements et à vivre ces derniers à travers un ou plusieurs personnages; elle maximise ainsi plusieurs dynamiques émotionnelles que nous aurons l'occasion d'explicitier au cours de la troisième partie, et qui constituent l'essentiel des attentes quant à la gratification de l'expérience. Il n'est pas question ici d'adopter l'attitude réductrice qui ferait s'équivaloir la posture d'un spectateur et celle d'un acteur; les modalités d'accès aux univers de fiction demeurent distinctes. Au cours des deux prochains chapitres, il sera question des rouages spécifiques de chaque institution qui s'affairent à « écarter » les postures d'immersion fictionnelle de nos modalités courantes

d'accès à la réalité; ce sera l'occasion de réviser les théories de la focalisation et de l'ocularisation que nous avons exposées en partie au cours des chapitres précédents, et d'enrichir la discussion en théorisant un processus plus spécifiquement vidéoludique qui chapeaute les diverses modalités d'intégration de l'interactivité : l'actantialisation.

V. L'immersion idéalisée. Ocularisation et focalisation

I suddenly had this feeling that everything was connected. Like I could see the whole thing [...] I felt like I could see everything that had happened... and everything that was going to happen. It was like a perfect pattern laid out in front of me... and I realized that we were all a part of it and all trapped by it.
Détective Finch,
V for Vendetta (James McTeigue, 2006)

Au dernier chapitre, nous avons remis sur la table la question du positionnement dans le cadre des activités ludiques, et avons démontré la propension de certains théoriciens à assimiler – avec plus ou moins de nuances – l’immersion dans un cadre ludique ou fictionnel à une expérience similaire à la « réalité ». À partir du concept d’expérience idéalisée, nous nous sommes joints aux tenants d’une position tout à fait contraire, qui cherche à expliquer la nature spécifique de la posture expérimentée par les usagers des activités ludiques. Qu’elles impliquent la définition d’un cercle magique par des règles arbitraires ou la projection d’un univers fictionnel hautement mimétique, ces activités supposent toutes un jeu avec la phénoménologie du corps, une modification des dynamiques corporelles; pour le dire autrement : un avatar implicite. Au cours de ce chapitre, nous étudierons de plus près les configurations immersives proposées par différentes institutions fictionnelles. Après avoir répondu à notre question « qui est l’usager? » à partir d’un principe d’idéalisation commun, nous tenterons à présent de mieux saisir les multiples rôles proposés aux utilisateurs de manière plus ou moins explicite. Dans un premier temps, nous présenterons la théorie de l’avatar vidéoludique développée par

Rune Klevjer dans sa thèse de doctorat. Dans un deuxième temps, les théories de l'ocularisation et de la focalisation rattachées aux domaines littéraires et cinématographiques nous permettront de critiquer cette théorie et d'introduire des notions utiles à la compréhension toujours embryonnaire de l'actantialisation vidéoludique.

Pour en finir avec l'identification

On se souvient d'une tension chez Schaeffer pour qui certains dispositifs, comme le cinéma, renvoient d'une part à une posture réelle expérimentée par tout spectateur d'un film d'actualités, et d'autre part à une posture d'observateur d'événements, à travers le concept d'identification primaire développé par Metz. Dans le cas du dispositif vidéoludique, la tension se résorbe complètement à en croire l'auteur: la manipulation de prothèses HCI ne renvoie pas à une utilisation quotidienne d'outils similaires – une posture d'opérateur informatique – mais favorise déjà une substitution d'identité physique avec un personnage concrètement manipulé à l'écran. Les comptes-rendus phénoménologiques semblent corroborer le glissement effectué par Schaeffer. Contrairement aux affirmations largement « actuelles » que pourra proférer l'individu qui s'adonne au basketball ou aux échecs, la très grande partie du récit d'un *gamer* typique fera référence à un ensemble d'actions inévitablement retranchées de son expérience première: « j'ai parcouru le laboratoire en crise de Black Mesa dans *Half-Life* »; « j'ai vaincu Eddy Gordo dans *Tekken 3* (Namco, 1998) à grands coups de pied »; « j'ai matraqué quelques policiers dans *Grand Theft Auto : Vice City* »; etc. Au lieu de la manipulation actuelle – l'action primaire ou action-P définie par Grodal et Gregersen – qu'il effectue sur sa prothèse vidéoludique, le joueur évoque spontanément la transposition effective de cette manipulation dans l'univers du jeu. À travers une série d'équivalences symboliques qui rattachent les manipulations actuelles et un potentiel d'action imaginaire qui s'actualise à l'écran, le dispositif vidéoludique permet d'établir un lien viscéral entre l'usager et un avatar qui personnifie ce potentiel d'action.

Tout au long de sa thèse de doctorat, Rune Klejver tente de définir plus précisément la nature de la relation entre joueur et avatar. Afin de bien distinguer ce lien viscéral, Klevjer rejette l'expression « identification » qui est encore trop souvent associée

– malgré les critiques évoquées au chapitre précédent – à la relation entretenue par un lecteur ou un spectateur avec un personnage fictif (2006:116). Il propose plutôt une conceptualisation « ombilicale » de la relation qui rassemble joueur et avatar :

The relationship between the player and the avatar is a prosthetic relationship; through a process of learning and habituation, the avatar becomes an extension of the player's own body. Via the interface of screen, speakers and controllers, the player incorporates the computer game avatar as second nature, and the avatar disciplines the player's body (2006:10).

Pour Klevjer, le joueur doit se glisser dans un corps étranger dont la fonction première est de définir un potentiel d'action au sein d'un univers fictif; « An avatar is an instrument or mechanism that defines for the participant a fictional body and mediates fictional agency » (2006 : 87). Contrairement aux prothèses médicales, cette prothèse vidéoludique ne tente pas de redonner à l'individu ses pleines capacités, mais permet de restreindre les potentialités d'action pour mieux maximiser ces dernières artificiellement. Cette « extension » paradoxale a tôt fait de submerger la conscience de l'utilisateur et fonctionne de manière naturelle avec le corps premier. C'est essentiellement ce que disent Schaeffer et Weinbren, pour qui le joueur s'identifie à son avatar.

À contre-courant de l'approche que nous avons développée au cours de notre quête et qui a menée au concept d'avatar implicite, Klevjer restreint l'application du terme « avatar » aux jeux qui permettent au joueur de contrôler une entité visuelle concrète – qu'il s'agisse du fusil au bas de l'écran dans les jeux de tir à la première personne ou de Lara Croft. L'auteur est fasciné par le développement d'une poupée virtuelle qui s'intègre parfaitement dans une modélisation tridimensionnelle de l'univers fictif. Inspiré par les travaux de Kendall Walton, Klejver note que le jeu vidéo effectue le mariage plutôt inédit de deux types d'accessoires ludiques : d'un côté, l'avatar reprend le principe des modèles réduits anthropomorphes – les poupées traditionnelles – dont les traits et articulations nourrissent un jeu de faire-semblance; de l'autre, les univers vidéoludiques possèdent une étendue et une richesse largement inconnues des modèles réduits, et s'apparentent plutôt aux « accessoires-mondes » étoffés qui étaient largement l'apanage des jeux de faire-semblance littéraire ou cinématographique. Mais contrairement aux poupées traditionnelles ou aux mondes qui nous étaient livrés jusqu'alors par l'entremise de représentations

visuelles (*depictions* chez Walton) ou langagières, les avatars et univers vidéoludiques sont constitués de modèles dynamiques ou, pour le dire autrement, de comportements automatisés. Ainsi, les multiples interactions entre l'avatar et l'univers qu'il habite peuvent être actualisées en dehors de l'imagination des usagers, par le truchement d'une représentation visuelle, auditive et parfois kinesthésique. Telles sont les prémisses de ce que Klevjer dénomme « realistic agency » (2006, chapitre 3), qui fait selon lui toute l'originalité du jeu vidéo dans le spectre des activités ludiques.

Klevjer repère certains éléments cardinaux liés au concept de « realistic agency » dès les débuts de l'histoire vidéoludique; dans *Spacewar!* (Steve Russell et al., 1962), le joueur peut assimiler son potentiel d'action au sein de l'univers représenté en observant sur l'oscilloscope les déplacements du vaisseau et l'effet de ses missiles, sur lesquels il peut intervenir de manière directe. Parce que l'ordinateur PDP-1 est en mesure d'afficher les variations d'état de cet univers squelettique à la cadence de dizaines d'images par seconde, l'impact des manipulations effectuées par le joueur peut être présenté en « temps réel ». Cette « immédiateté » de la réponse générée s'apparente à nos interactions physiques quotidiennes; pour cette raison, Klevjer associe le contrôle direct à un mode d'interaction qu'il qualifie de tangible, même si la dimension tactile de l'expérience ne s'y trouve que minimalement interpellée dans bien des cas.¹ Malgré cette tangibilité initiale, le jeu vidéo devra subir une autre évolution majeure avant de pouvoir aspirer à l'interactivité réaliste mise de l'avant par l'auteur. La représentation audiovisuelle toujours plus crédible d'un univers tridimensionnel généré en temps réel constitue à ce jour l'une des obsessions fondamentales de l'évolution vidéoludique, et justifie le renouvellement incessant du parc informatique sous-jacent. Mais une représentation abstraite en fil de fer (*Battlezone*, Atari, 1980) répond déjà minimalement au critère établi par Klevjer; parce qu'ils permettent de simuler un positionnement visuel et éventuellement sonore, les moteurs 3D proposent un

¹ « Through direct and embodied interaction, the concrete models of the simulated environment – even if those models were little more than simple shapes of light – *became* tangible models. 'Tangibility' in this context does not refer to that which can be physically touched and felt (although this dimension may also be implemented in various ways), but that which can be interacted with in a manner that simulates physical interaction » (2006:118).

espace perceptif continu à celui expérimenté dans la réalité quotidienne : une prothèse audiovisuelle.

The navigable point of view establishes a perceptual simulation of continuous space; it makes us believe that we act through or into the screen, and that our own body moves within the simulated environment. This sense of continuity and self-movement is the central difference between the 2D and 3D avatar (Klevjer, 2006:147).

Le développement de l'avatar 3D, pour Klevjer, correspond à la création d'une prothèse corporelle anthropomorphe, ou « subjective ». Par contraste, nous dit l'auteur, l'avatar 2D demeure une simple extension, puisqu'il n'interpelle pas le corps du joueur de manière aussi naturelle. Mario évolue sur un plan bidimensionnel qui s'apparente à un plateau de Monopoly; il est un objet parmi d'autres dans un monde ostensiblement artificiel aux dimensions réduites (2006:146). Inspiré par les travaux de Marie-Laure Ryan (2001) et de Chaim Gingold (2003), Klevjer oppose ainsi les univers explorés par l'entremise d'un point de vue anthropomorphe aux micro-univers miniatures visualisés à distance; cette catégorie des « jardins miniatures » englobe tout autant *SimCity* (Maxis, 1989) que les premières itérations de *Super Mario Bros*. Par contre, *SimCity* abandonne l'autre aspect de l'interactivité réaliste mis de l'avant par l'auteur – la tangibilité – au profit d'une interactivité indirecte et symbolique : la manipulation s'effectue par le truchement d'un pointeur qui évolue sur la surface bidimensionnelle de l'écran au lieu de plonger dans les profondeurs de l'univers représenté; ce pointeur permet au joueur d'effectuer des sélections pertinentes dans les menus où un ensemble de choix est représenté de manière abstraite par le truchement d'icônes (*The Sims*, Maxis, 2000) ou de verbes (*The Secret of Monkey Island*, Lucasfilm, 1990). Ryan pose une distinction tout à fait similaire, et en tire des conclusions un peu précipitées :

Computer games offer two ways of performing actions : selecting them from a menu, which requires a stopping of the clock and a temporary de-immersion from the virtual world, and performing them within the gameworld by manipulating control devices, a much-more immersive mode of operation, because it doesn't break the flow of the action (2006:118).

Afin de cartographier le territoire vidéoludique, Klevjer combine les oppositions entre mondes miniatures / à hauteur d'homme et interactivité symbolique / tangible; il propose ainsi un continuum qui nous mène, en haut à droite, d'un mode de participation retranché où l'utilisateur manipule un système artificiel, à un mode d'absorption largement fondé sur la nature anthropomorphe de l'expérience par le truchement d'un avatar perceptuel et corporel (figure 5-1). Cette distinction entre un mode de participation instrumental et fictionnel évoque la dyade fondamentale théorisée par Juul, de même que la distinction que Marie-Laure Ryan effectue entre l'implication télescopique et l'immersion fictionnelle (2001).²

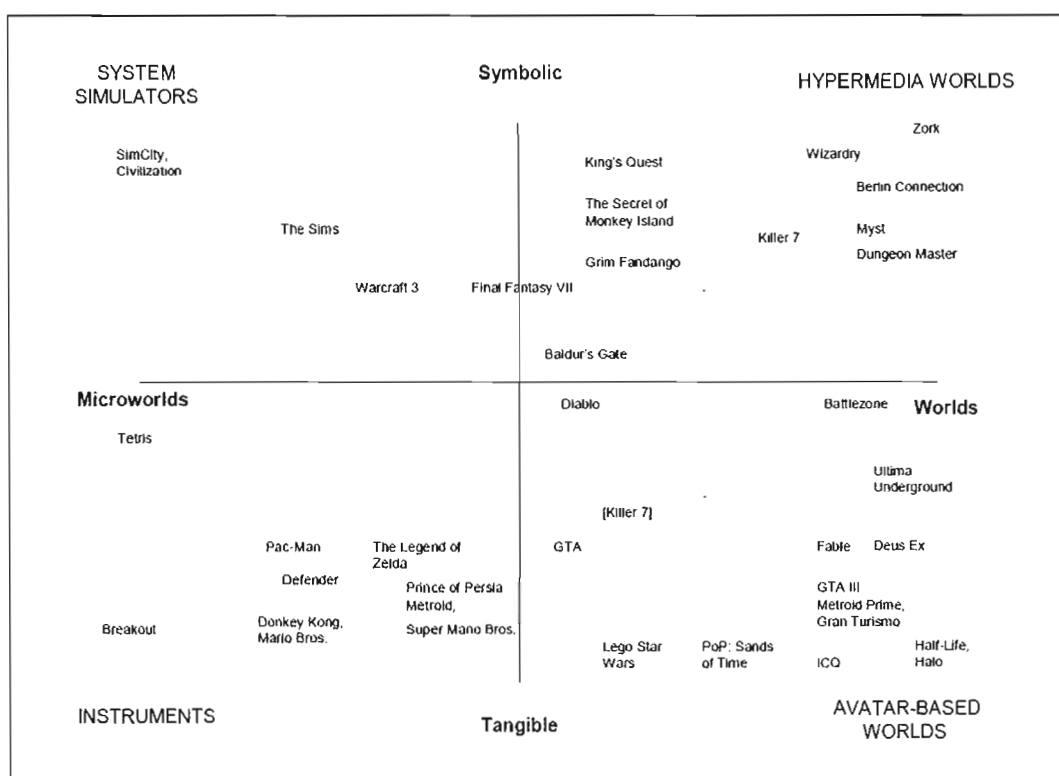


Figure 5-1 Quatre catégories de jeux vidéo selon Klevjer (2006:132)

² Dans *Avatars of Story* (2006), Ryan reprend des distinctions similaires pour établir sa « rose des vents » de l'interactivité; elle distingue entre l'interactivité interne et externe à partir du point de vue plus ou moins retranché et du principe d'identification : « In the *internal* mode, users projects [sic] themselves as members of the virtual world by identifying with an avatar, who can be shown from either a first-person or a third-person perspective. In the *external* mode, users are situated outside the virtual world. They either play the role of a god who controls the virtual world from above, or they conceptualize their own activity as navigating a database » (2006:108).

Nous avons déjà mis de l'avant au cours de la partie précédente une œuvre qui représente à la perfection la conception de l'avatar proposée par Klevjer: *Breakdown*. Il est aisé de comprendre que le point de vue à la première personne se situe « au sommet » de cette conception anthropomorphe, et la concrétisation extensive des interactions entre l'avatar et l'environnement tridimensionnel, aux dires des concepteurs, aspire au même principe de « realistic agency ». Or, nous avons souligné le paradoxe de cette mise en scène : lorsque Cole mange un hamburger ou ramasse des munitions, le joueur est confronté à un redoublement corporel qui s'autonomise un peu trop longuement, au point de remettre en question le caractère constant et direct de la manipulation qui définit le concept de tangibilité. Mais le principe de l'interactivité réaliste tel que conceptualisé par Klevjer peut s'accommoder de plusieurs autres paradoxes. L'auteur inscrit toujours sous ce même principe la configuration du « dual locus » : un point de vue virtuel présente l'action à la « troisième personne », maintenu à proximité du corps de l'avatar par une laisse invisible. Selon l'auteur, cette position de la caméra virtuelle constitue tout de même un point de vue à hauteur d'homme, qui peut être manipulé pour mieux s'orienter dans un univers tridimensionnel, et s'apparente dès lors au point de vue à la première personne. À travers cette structure duelle, « The competent player pulls (or pushes) the tangible 'second body' along, via the direct control of Mario, who is, in a sense, wearing his eyes on a string » (2006:149).

Le lecteur perspicace aura deviné que la ligne progressiste implicite à la conceptualisation de Klejver, qui va d'une interaction symbolique et abstraite vers une participation anthropomorphe, cadre difficilement avec l'une des prémisses fondamentales de la thèse ici élaborée. Si l'auteur ne verse pas aussi naïvement dans la téléologie que nous avons dénoncée dès le premier chapitre, il semble néanmoins négliger la pertinence des variations de la configuration immersive – qu'il présente par ailleurs avec une grande acuité descriptive –, au nom du principe d'interactivité réaliste qu'il définit. À notre sens, la distance qui sépare le point de vue du corps virtuel contrôlé par le joueur constitue un fait des plus significatifs dans le jeu avec la phénoménologie du corps; loin d'être une simple variation du réalisme corporel proposé par Klejver, elle est plutôt un symptôme criant de l'interactivité idéalisée proposée par le jeu vidéo. C'est également au nom de ce réalisme

que l'auteur semble occulter la réalité hypermédiatique de « l'affichage tête levée »³ (indicateurs d'état divers, système de guidage spatio-narratif, etc.) et voit plutôt dans cet outillage cybernétique complexe une preuve tangible de l'avatar perceptuel anthropomorphe :

Information and interface overlays or HUDs (Heads Up Display), or any other signs (blood spills, raindrops) that draw attention to the screen itself as surface and action space rather than merely a transparent view, serve to confirm and articulate the objective presence of the avatarial point of view (2006:149-50).

Un autre fondement de la conception proposée par Klevjer se révèle particulièrement problématique : en opposant interactivité tangible et symbolique, l'auteur rend tout à fait trivial le premier niveau de symbolisme qui caractérise l'interactivité vidéoludique. Même si la réponse est « immédiate », le geste virtuel a tout de même nécessité l'établissement d'un lien symbolique avec une manipulation actuelle effectuée par le joueur sur une prothèse qui intervient bien avant l'avatar corporel représenté à l'écran; ce sont les différentes interfaces matérielles que nous avons déjà présentées sommairement au premier chapitre.

De cette négligence découle l'incapacité de l'auteur à conceptualiser le concept d'avatar dans les genres qui ne proposent pas de poupée virtuelle automatisée. Dans le cas d'*eXpérience 112*, ou pour utiliser un exemple équivalent et moins atypique, dans le cas des jeux de stratégie ou de gestion, où les unités anthropomorphes sont contrôlées de manière indirecte par le biais d'outils informatiques évidents, qui est l'avatar du joueur? Le pointeur-écran? Les menus de sélection contextuels? Le point de vue retransmis? Est-ce que cette médiation additionnelle cantonne le joueur dans la posture implicite d'opérateur cybernétique? Pourtant, lorsque ce même attirail est utilisé dans un jeu d'aventure (*The Secret of Monkey Island*) ou un jeu de rôle (*Final Fantasy VII*; *Diablo*, Blizzard, 1996), la relation entre le joueur et une entité minimalement définie par un désignateur rigide (Guybrush Treepwood; Cloud Strife) ou une apparence visuelle générique (le quêteur

³ Traduction de l'expression anglaise d'usage, « heads up display », qui désigne l'ensemble des indicateurs affichés à la surface de l'écran.

inconnu de *Diablo*) est de nouveau conçue et verbalisée en terme d'identification.⁴ Mieux : lorsque le joueur doit contrôler plusieurs entités distinctes dans un jeu de rôle, l'allégeance de ce dernier ira typiquement au personnage principal de la quête, et ce, même si la gestion des autres membres de l'équipe s'opère avec une profondeur stratégique tout à fait équivalente à celle de Cloud dans *Final Fantasy VII*. Pour l'instant, nous limiterons l'argument à un simple constat : les comptes-rendus phénoménologiques de l'expérience vidéoludique qui insistent sur une relation identificatoire entre l'utilisateur et le personnage principal – tout comme les théories de l'identification dans les domaines littéraires et cinématographiques – sont porteurs de confusion et dénaturent la posture expérimentée par les usagers de la fiction vidéoludique, celle de l'opérateur idéalisé. Afin de mieux conceptualiser les multiples déclinaisons de cette posture fondamentale, telles qu'elles se manifestent dans la grande diversité des genres vidéoludiques, nous réviserons les configurations typiques des feintises langagières et audiovisuelles. Dans la mesure où les théories de la focalisation et de l'ocularisation ont largement été élaborées en fonction de la proximité relative des usagers par rapport à un personnage – ou un petit groupe de personnages – privilégiés par le récit, une meilleure compréhension de ces rouages pourra sans nul doute éclairer nos lanternes quant à la posture vidéoludique. Afin d'établir un fil conducteur dans cette quête définitive de la posture immersive fictionnelle, nous tâcherons dans un premier temps de filer une métaphore quelque peu lugubre.

Le fantôme du manoir Stauf

En 1993, Trilobyte achève un chef-d'œuvre audiovisuel, première œuvre phare de l'ère du CD-ROM : *The 7th Guest*. Fort des capacités de stockage impressionnantes de ce nouveau support, le jeu propose au joueur d'adopter un point de vue à la première personne qui s'avance dans l'environnement fictif de manière fluide et continue, en « full motion video ».⁵ À l'époque, cette perspective se situe toujours en marge du phénomène

⁴ Dans la description du premier *Monkey Island* sur *Mobygames.com*, on peut lire : « You are Guybrush Threepwood, a young man whose only wish is to become a real pirate ».

⁵ L'expression « full motion video » désigne plusieurs techniques développées au cours des années 1990 qui ont tenté de reproduire – avec plus ou moins de succès – l'illusion cinématographique sur un support vidéoludique.

vidéoludique – le célèbre *Doom* ne paraîtra qu'en décembre de la même année – et la qualité figurative des images de synthèse précalculées qui défilent à l'écran impressionne. Par l'entremise de ces innovations techniques, *The 7th Guest* propose un univers saturé. Saturé de détails, en premier lieu : le nombre inédit de détails intégrés à chacune des scènes rompt avec la répétition des éléments visuels typique de l'imagerie vidéoludique. Saturé, en second lieu, par le point de vue humanoïde que nul indicateur ou menu de sélection ne vient entacher; ce même point de vue qui constitue, selon la conception de Klevjer, un critère essentiel à la création d'un univers qui ne soit pas expérimentée comme un instrument miniature (figure 5-2).



Figure 5-2 Un point de vue anthropomorphe... une expérience de l'au-delà (*The 7th Guest*, Trilobyte, 1993; fragment)

Le jeu relate l'histoire d'un gueux, Henry Stauf, qu'une série de visions étranges à propos de poupées et de jouets transformera bientôt en un riche homme d'affaires. Alors que plusieurs enfants tombent mystérieusement malades et agonisent longuement, alités aux côtés de leur précieuse poupée Stauf, le vieil homme fait construire un imposant manoir, où sera convoquée la crème de la société; six invités, qui devront résoudre différents puzzles disséminés par Stauf aux quatre coins de la maison. Derrière l'attitude ludique de l'hôte se cache un enjeu des plus sérieux : le premier invité qui parviendra au grenier – devenu accessible après avoir résolu les puzzles dans une séquence prédéterminée – verra ses vœux les plus chers réalisés. Mais avant de se présenter au grenier, il leur faudra mettre à exécution un dessein machiavélique : trouver le septième invité afin de l'offrir en

sacrifice à Stauf. Qui est donc le mystérieux septième invité? Très tôt dans l'aventure, un septième personnage entre effectivement en jeu : un jeune garnement qui a pénétré dans le manoir sous le coup d'une bravade enfantine. Pendant un temps, l'intrusion de cette petite personne suffit à détourner l'attention d'un mystère bien plus grand : qui est donc le joueur de *The 7th Guest*? Le manuel établit les prémisses de cette énigme :

In the world of The 7th Guest, consider yourself an active and mysterious entity known only as Ego. Your role, identity and purpose is not shown or explained, but is rather experienced as a seamless, integral part of the total environment that is the Stauf mansion. Because you are looking out from within, you cannot see yourself, but your inner spirit has a voice. Listen to it.

Rares sont les jeux qui posent de manière aussi explicite la question de l'identité du joueur. Les clefs fournies par la fable fantasmagorique de Trilobyte pourraient-elles nous aider dans notre quête de l'avatar?

Le manuel donne déjà quelques indices au joueur : ce dernier ne peut pas se voir, mais son *esprit* possède une voix. Effectivement, tout au long du jeu, la voix de notre cher Ego se fait entendre; d'un ton neutre, un homme d'âge moyen répète machinalement quelques conseils pour s'aider – et le joueur avec lui bien entendu – à résoudre les tortueux puzzles. Ensuite, le joueur est associé à une présence immanente dans l'environnement, une « partie intégrale » de la maison hantée. Car, faut-il le préciser maintenant, les personnages rencontrés tout au long de cette aventure ne constituent que les échos lointains et fantomatiques d'événements survenus dans le passé. Ces échos translucides – issus d'un tournage avec des acteurs réels – « flottent » sur les décors créés en images de synthèse. Le point de vue virtuel possédé par le joueur, quant à lui, plane d'un mouvement trop parfait entre différents points déterminés dans l'environnement, et peut même se faufiler dans les orifices les plus improbables – l'évier de la salle de bain, une poche de la table de billard, etc. – pour se retrouver dans une autre partie de la maison. Pour le joueur attentif à ces indices, la révélation finale pourrait être un peu moins surprenante. Lorsqu'il résout le dernier puzzle dans le grenier de la maison, le point de vue virtuel se retrouve face à un miroir; l'image d'un jeune homme apparaît, alors que le temps semble se déchirer pour Ego : « It hasn't happened yet. It's happening now. I've been here before. I've seen all this... over and over ». En parallèle de cette prise de conscience, le jeune homme dans le

miroir rajeunit, rajeunit de nouveau, jusqu'à devenir le petit garnement que les autres invités devaient livrer à Stauf. La voix du gamin retentit – « Help me, someone please! » – et notre Ego se reconnaît enfin : « try to help him, try to help myself... always failing ». Dans *The 7th Guest*, le joueur, ou plutôt son ego vidéoludique, n'est rien de moins qu'un fantôme qui ignore sa propre condition.

Peu importe la véritable propension fabulissante ou discursivisante des concepteurs du jeu, il est indéniable que *The 7th Guest* se prête admirablement à une lecture de type performative pour quiconque s'intéresse au jeu vidéo d'un point de vue analytique.⁶ Que peut bien vouloir nous dire le jeu sur l'Ego vidéoludique? Essentiellement, celui-ci ignore complètement sa véritable nature. Sa situation évoque – de manière réfléchie – les comptes-rendus phénoménologiques des joueurs : alors que ces derniers s'identifient à un héros visible à l'écran et subsument ainsi tout l'excédent symbolique qui définit pourtant leur expérience immersive, le fantôme du manoir Stauf ne peut reconnaître son propre corps vu de l'extérieur; à l'intérieur du manoir hanté, à cause de ce manoir hanté, son corps est devenu autre. Il est maintenant une vision désincarnée, anthropomorphe certes, mais qui peut déambuler de manière optimale au sein de l'environnement; le point de vue fluide et continu ne dénote aucunement une démarche humaine,⁷ et il parvient à se faufiler dans des endroits minuscules – sous la baignoire, dans une maison de poupée ou le long d'un tuyau lugubre – pour y découvrir un nouveau puzzle ou encore un passage secret.

Voir mieux

Cette première piste – la vision désincarnée – se révèle tout à fait pertinente pour effectuer une lecture des feintises visuelles qui ne se contente pas de souligner les aspects anthropomorphes et naturels de l'expérience immersive proposée. Jusqu'à maintenant, la célèbre typologie de François Jost (1990) nous a servi à exemplifier les registres de représentation visuelle qui se réclament le plus aisément de ce caractère naturel, qu'il s'agisse de l'ocularisation interne primaire – où l'image intègre des signes qui se réfèrent

⁶ La lecture performative, selon Roger Odin, est une lecture autoréflexive, qui cherche à faire entrer l'œuvre en discussion avec l'institution médiatique dans laquelle elle s'inscrit (2000).

⁷ Rapidement, les concepteurs tâcheront de faire vaciller le point de vue dans les jeux à la première personne de manière à signifier une démarche humaine par le seul registre visuel.

de manière évidente à la vision humaine, façon *Lady in the Lake* – ou de l'ocularisation zéro (1990:133), le « nobody's shot » qui est défini par sa propension à se faire oublier.⁸ Mais même ces registres dénaturent déjà foncièrement l'objet de leur feintise. Hormis le trompe-l'œil baroque et les casques de vision stéréoscopique associés à la réalité virtuelle, les techniques de représentation visuelle ont systématiquement misé sur une mise en cadre ostensible – qui redouble dès lors le cadre pragmatique de la fiction – afin de concentrer l'attention des spectateurs. Parce qu'elle demeure cadrée, une ocularisation interne primaire constitue déjà une représentation idéalisée d'un point de vue humain. De plus, l'idée d'un « nobody's shot » ordinaire occulte les nombreuses traces de fabrication – et ultimement, d'idéalisation – qui caractérise l'ocularisation dans le film de fiction populaire sous le couvert de la familiarité spectatorielle.

Même si le spectateur ne s'en formalise plus depuis longtemps, les films hollywoodiens – et l'on connaît leur influence sur les autres cinématographies du monde – introduisent fréquemment une nouvelle scène à l'aide d'un point de vue à vol d'oiseau, fixe ou en mouvement, et ce, depuis la grande époque classique. Cette même scène sera d'abord présentée par un plan d'ensemble légèrement surélevé et positionné – comme par magie – au point focal le plus propice à un premier repérage des lieux et de l'action. Tout comme ces positionnements éminemment « marqués », les angles et les mouvements de caméra un peu trop audacieux ne sont pas réservés strictement aux cinéastes d'exception. Le perfectionnement des charriots et de la grue qui se joignent au dispositif de captation – et éventuellement le contrôle informatisé ou la virtualisation de ces techniques – permet d'effectuer de longs travellings qui s'approchent de l'action, planent sur les scènes et s'immiscent parfois dans les recoins les moins évidents, à la manière de la présence fantomatique qui hante le manoir Stauf.⁹ À partir des années 1940, Welles ou encore Hitchcock utilisent ces mouvements pour souligner des portions d'univers *significatives*, et

⁸ Voir chapitre deux, pp. 49-55.

⁹ Le « ciné-œil » de Dziga Vertov était déjà une tentative d'exploiter au maximum les possibilités de « vision augmentée » proposées par le cinématographe. Plus récemment, les films de David Fincher tirent profit au maximum de la virtualisation des scènes; dans *Fight Club* (1999) ou *Panic Room* (2002), un travelling avant mène le spectateur à travers la serrure d'une poignée, à travers les débris dans une poubelle, dans la tête du personnage, etc.

affranchissent définitivement ces procédés du registre semi-subjectif¹⁰ qui se contente de suivre la vision ou les déplacements des personnages. Cette situation se rapproche par ailleurs du dernier type envisagé par Jost – l’ocularisation spectatorielle (1990:141) – qui correspond aux moments où la monstration établit une scission très claire à la faveur de l’usager; dans bien des films de suspense et d’horreur, une silhouette se glisse dans le cadre en arrière-plan, à l’insu du protagoniste. Ultimement, c’est le mélange ordonné de toutes ces perspectives – orchestré selon les préceptes du découpage analytique ou de manière plus relâchée – qui confèrent à la vision cinématographique un caractère idéalisé indéniable.

Qu’elle concrétise un imaginaire visuel largement inaccessible aux communs des mortels – par l’entremise de prises de vue aériennes et de mouvements fluides dans l’espace – ou qu’elle se contente d’exacerber la situation privilégiée du spectateur par rapport aux personnages de l’univers fictif, la monstration cinématographique a évolué de manière à favoriser une vision particulièrement claire des événements représentés. Paradoxalement, le signe le plus évident de cette vision clarifiée est également celui que le spectateur prend sans doute le plus pour acquis : la lumière. Les techniques d’éclairage classiques tendent à une régulation précise des contrastes qui correspond rarement aux sources lumineuses implicitement présentes dans une scène, pour mieux répondre à des impératifs de lisibilité ou de mise en valeur d’une star. Le contrôle de la lumière constitue un outil essentiel pour diriger le regard spectatorial. La captation photochimique n’est pas particulièrement efficace en situation de faible luminosité, et si quelques cinéastes se sont risqués à explorer ces régions méconnues de la sensibilité argentique ou numérique,¹¹ la majorité des scènes de nuit sont toujours baignées d’une lumière artificielle qui émane du dispositif lui-même, comme si elle était projetée à partir de la vision spectatorielle. Cette vision clarifiée d’un monde consolide un peu plus la métaphore quelque peu lugubre qui nous occupe actuellement. Ed S. Tan définit en ces termes le spectateur du film de fiction :

« a head without a body, which is placed on a cart by an obliging assistant and wheeled – or

¹⁰ Le terme est de Jean Mitry, et désigne un plan où tout ce qui est montré est également connu du ou des personnages présents dans ce même plan.

¹¹ C’était notamment le défi que David Lynch a imposé à son directeur photo pour le tournage de *Lost Highway* (1997).

even flown – around through the time and space of the fictional world » (1996:241). Alors que l'avènement du dispositif cinématographique attise les tenants du syndrome Frankenstein, les conventions établies par les praticiens pour représenter les univers de fiction ont suscité plus clairement que dans les autres pratiques la métaphore spectrale que nous tissons depuis quelques pages déjà.

Outre ces aspects « fantomatiques » qui sont devenus indissociables du dispositif cinématographique, nous retrouvons quelques procédés d'exception qui participent également du registre de la vision idéalisée. Depuis les scènes téléphoniques présentes dans plusieurs films classiques jusqu'aux expérimentations contemporaines (*Time Code*, Mike Figgis, 2000; *Requiem for a Dream*, Daren Aronofsky, 2000), la figure de l'écran divisé parcourt l'histoire du cinéma et propose littéralement de multiples points de vue sous un même regard unificateur.¹² Le célèbre travelling qui présente Kim Novak dans *Vertigo* (Hitchcock, 1958) est une autre bizarrerie où plusieurs points de vue sont fusionnés, cette fois-ci de manière organique; le plan semi-subjectif s'ouvre sur Scotty et suit le regard de ce dernier vers l'obscur objet de désir, qui fait figure de tache et progresse éventuellement jusqu'au premier plan, moment auquel un effet chromatique réalisé à l'étalonnage gonfle littéralement le plan d'un rouge vif qui ne peut être attribué qu'au désir ressenti par le protagoniste. En 1936, Hitchcock étonne par l'utilisation d'un procédé qui s'apparente à une vision « rayon X »; pour accentuer la tension face au gamin qui transporte une bombe à son insu dans *Sabotage*, les mécanismes internes de cette dernière nous sont présentés par l'entremise d'une surimpression (figure 5-3). Plus récemment, dans *Le fabuleux destin d'Amélie Poulin* (2001), Jeunet utilise à profusion un procédé tout à fait similaire, qui révèle tantôt le contenu d'une poche, tantôt le cœur d'Amélie qui bat la chamade.

¹² Comme le remarque Jost (1990), cette stratégie était déjà employée par le monstreur théâtral, par l'entremise d'une scénographie qui donnait accès à plusieurs espaces distincts de manière simultanée, le plus souvent des pièces contiguës.



Figure 5-3 Un suspense particulièrement visible (*Sabotage*, A. Hitchcock, 1936)

Sans doute à cause d'un attachement à la captation de la réalité profilmique qui constitue le fondement même du dispositif, la monstration cinématographique se révèle généralement réticente à utiliser ces stratégies qui remettent en question l'unité visuelle du plan. Pour trouver des stratégies qui s'éloignent encore plus de la réalité perceptible sur le chemin de l'idéalisation, il suffit de s'engager brièvement sur des sentiers bien connus de l'histoire de l'art. Même la métaphore albertinienne de la fenêtre ouverte sur le monde – retenue pour ses aspirations illusionnistes par Oliver Grau et combien d'autres historiens – insiste sur l'idée de cadre, comme le souligne Anne Friedberg (2006:29); au cœur de ce cadre, les techniques de composition qui permettent de « mettre en case » la perspective constitue déjà une idéalisation de la vision. C'est à partir de ces mêmes techniques qu'Antonella de Messina, dans sa célèbre toile *St-Jérôme dans son cabinet de travail* (1475; figure 5-4), concrétise un peu plus le sens original du mot 'perspective' (« voir au travers » en latin); un pan entier du mur se dérobe sur la toile afin de laisser le regard de l'observateur pénétrer dans la pièce. Durant l'Antiquité et à l'époque médiévale, la représentation plus fidèle de la réalité perceptible n'est pas tant une impossibilité technique qu'un principe relégué au second plan, à la faveur d'une hiérarchisation très nette des éléments d'une même scène. On observe une disproportion systématique dans la taille des personnages pour la représentation de certaines figures religieuses, par exemple le couronnement de la vierge de Jacopo di Cione qui orne le retable de l'église Saint-Pierre Martyr à Florence (1370-71); cette tradition perdure durant la Renaissance comme en fait

foi le triptyque de Fra Angelico réalisé au même endroit autour de 1427-28 (figure 5-4). Dans un registre strictement pictural, le monstateur jouit d'un contrôle absolu sur les portions d'univers qu'il choisit d'éclairer pour l'observateur. Nous pourrions discuter encore longuement de techniques qui témoignent toutes d'une fascination pour une vision « surnaturelle », désincarnée pour mieux donner à voir l'objet de sa fascination. Or, à partir des éléments recensés, nous pouvons déjà rendre compte un peu mieux de notre principal objet d'étude.



Figure 5-4 À gauche : *St-Jérôme dans son cabinet de travail* (Antonella de Messina, 1475); à droite : retable de Saint-Pierre Martyr à Florence réalisé par Fra Angelico (1427-28)

Consciemment ou non, le jeu vidéo est tributaire des diverses stratégies d'idéalisation que nous avons présentées, et poursuit dans le même sillon en développant un savoir-faire spécifique. Au contraire de sa contrepartie picturale, le monstateur vidéoludique ne jouit pas, dans les premiers temps du phénomène, d'une mainmise considérable sur la représentation; les limitations techniques déterminent en grande partie les registres visuels accessibles aux créateurs. Les univers bidimensionnels – qui dominent le paysage vidéoludique avant l'apparition du jeu de tir à la première personne, et accueillent encore aujourd'hui un grand nombre de joueurs sur les consoles portables – impliquent des registres de vision de facto idéalisés. Le point de vue se cantonne tantôt

dans une perspective aérienne perpendiculaire au sol, dans les jeux de tir à la *Gauntlet* (Atari, 1985, figure 5-5) et *1941: Counter Attack* (Capcom, 1990), ou encore les jeux de gestion comme *SimCity* et *Sid Meir's Civilization* (Microprose, 1990); tantôt dans une perspective parfaitement latérale privilégiée notamment par les jeux de plateforme (*Trolls and Tribulations*, Jimmy Huey, 1984; *Sonic the Hedgehog*, Sega, 1991, figure 5-5).



Figure 5-5 À gauche : point de vue aérien dans *Gauntlet* (Atari, 1985); à droite : point de vue latéral dans *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991)

Privé d'une dimension, l'univers devient un plan cartésien parfaitement lisible. Ces registres visuels seront rapidement « encombrés » d'éléments représentés à l'aide de perspectives parallèles¹³ – bien connues dans le domaine du dessin technique et industriel – qui jurent avec le plan principal, mais la perspective hybride ainsi engendrée contribue à la hiérarchisation du visible. Le point de vue aérien des jeux de gestion est caractérisé par ses proportions inconsistantes entre les éléments humanoïdes, les bâtiments et les unités mobiles. Dans la série *Warcraft* (Blizzard, 1994-2003) ou *Civilization* (1991-2008), la taille relative des unités militaires et des diverses structures cherche à communiquer de l'information pertinente sur la puissance et la fonction de chacun; le réalisme strictement visuel ne semble pas avoir été la priorité pour les concepteurs, comme en font foi les immenses catapultes et autres unités militaires (figure 5-6). Dans le cas du jeu de rôle à la *Ultima*, ces proportions sont constamment renégociées entre les scènes de campagne, de ville et à l'intérieur des édifices, comme nous l'avons précisé au deuxième chapitre.

¹³ Les différentes perspectives métriques sont fondées sur le parallélisme des surfaces et des arêtes. On retrouve notamment la perspective cavalière, axonométrique et isométriques, qui seront toutes exploitées par les jeux vidéo en 2D.



Figure 5-6 Échelles discordantes. À gauche : *Warcraft II. Tides of Darkness* (Blizzard, 1995); à droite : *Civilization IV* (Firaxis Games, 2005)

Sauf exceptions, ces univers sont baignés d'une lumière uniforme et diffuse complètement irréaliste, tout à fait immanente au dispositif de vision vidéoludique. Pour accentuer une profondeur artificielle, des effets d'ombrage sont appliqués de manière tout aussi uniforme; la densité des zones ombragées et l'angle de projection laissent deviner la présence d'un puissant astre bienveillant qui semble se situer devant l'écran, juste à côté du joueur (voir *Gauntlet* et *Sonic the Hedgehog*, figure 5-5). Dans certains jeux de rôle comme *Diablo* ou *Baldur's Gate. Dark Alliance* (Snowblind, 2001), l'une des principales sources de lumière qui permet au joueur de progresser dans la noirceur des catacombes émane littéralement de l'avatar corporel; cette lumière spectrale demeure cependant une bizarrerie. Les univers tridimensionnels expérimentés « à hauteur d'homme » ont longtemps été baignés dans cette même lumière irréaliste. Suite à la fascination exercée par *Doom*, les concepteurs s'attachent à raffiner constamment l'illusion 3D et, relativement tôt (*Quake*, 1996), ils intégreront une variété de textures et d'algorithmes qui permettent de simuler un éclairage plus « réaliste ». Mais ce raffinement permet ultimement de remédier à des stratégies proprement cinématographiques; au-delà d'un naturel apparent, la lumière répond toujours à un impératif de lisibilité ou à la création d'effets précis.

À mesure que l'illusion vidéoludique tridimensionnelle se raffine, le jeu vidéo intègre des stratégies d'idéalisation de la vision beaucoup plus évidentes que ces prédécesseurs. On retrouve quelques exemples de vision « augmentée » au rayon X avant

l'avènement des univers 3D (*Diablo*; *Punchout*, Nintendo, 1984; figure 5-7), mais la caméra virtuelle indissociable de ces univers incorpore de manière plus systématique la capacité de voir au travers des obstacles qui se présentent à tout moment au premier plan (*The Sims 2*, Maxis, 2004; figure 5-7); même l'avatar corporel acquiert désormais une apparence fantomatique lorsqu'il accapare une trop grande portion de l'écran.



Figure 5-7 Vision perçante. À gauche : *Punchout* (Nintendo, 1984); à droite : *The Sims 2* (Maxis, 2004)

Hormis son lien indéfectible avec cet avatar corporel, la vision ancrée de la configuration « dual locus » – typique des jeux d'action / aventure étudiés par Klevjer – jouit d'une grande liberté de mouvement. Alors que dans *Shenmue 2*, elle ne peut s'aventurer au-delà d'un axe défini par les épaules de Ryo sans que ce dernier pivote sur lui-même, dans la majorité des jeux elle est simplement attachée au corps virtuel par une laisse dont la longueur peut être ajustée dans plusieurs cas. Elle constitue dès lors une idéalisation de la vision anthropomorphe en s'élevant de manière significative par rapport au sol (*The Legend of Zelda. Ocarina of Time*). Ce caractère idéalisé est de surcroît réaffirmé chaque fois que la vision de l'avatar corporel se trouve contrainte ou bloquée par des éléments de décor; lorsqu'il positionne Sam Fisher à couvert afin d'éviter la confrontation, le joueur a également le loisir de positionner la caméra pour voir aux devants, et déterminer le meilleur moment pour frapper à l'improviste.

La configuration « dual locus » de même que ses équivalents dans les univers bidimensionnels, où le défilement latéral demeure attaché aux déplacements de l'avatar corporel, rappellent inévitablement la définition de l'ocularisation spectatorielle proposée par Jost; la vision est contrainte par un personnage mais ne se limite pas à ce que ce dernier peut voir. De manière intéressante, cette configuration s'immisce dans des jeux phares contemporains qui portent toujours l'étiquette du jeu de tir à la première personne. Dans *Escape from Butcher Bay*, elle remplace l'ocularisation interne lorsque le joueur doit escalader des obstacles ou se suspendre en prévision d'une attaque. Elle est également mise à profit dans *Rainbow Six. Vegas* (Ubisoft Montreal, 2006); alors que son avatar est adossé pour éviter les projectiles, le joueur bénéficie d'un point de vue retranché qui lui permet de mieux évaluer la situation (figure 5-8). Par ailleurs, les jeux qui misent entièrement sur l'ocularisation interne proposent également de nombreuses stratégies pour idéaliser la vision. Malgré les stratégies d'effacement que nous avons relevées au chapitre trois, le surlignage des éléments importants demeure une stratégie omniprésente, les divers indicateurs pullulent en surface, et le point de vue est souvent fracturé par des perspectives secondes qui enrichissent la vision du joueur. Cette étrange occurrence de l'écran divisé se manifeste dès les tout premiers exemples de jeux à la première personne : dans les jeux de rôle comme *Eye of the Beholder* (Westwood Studios, 1990) ou encore dans les jeux de tir comme *Wolfenstein 3-D*, *Doom* et de nombreux autres dérivés, le visage de l'avatar est affiché au bas de l'écran, et tient le rôle d'un indicateur de vitalité. Le système de guidage spatio-narratif lui aussi envahit le point de vue, et propose une vision aérienne schématique au cœur même du point de vue anthropomorphe. Dans ce registre de vision « à hauteur d'homme » qui constitue l'un des aspects essentiels de l'interactivité réaliste définie par Klevjer, les stratégies d'idéalisation convergent de manière particulièrement agressive; jamais un point de vue fictif n'aura été fracturé de la sorte. Ces observations s'inscrivent plus clairement dans la problématique de la focalisation.



Figure 5-8 Variations du point de vue dans *Rainbow Six: Vegas* (Ubisoft Montreal, 2006)

Force est de constater, au sortir de ce bref survol de l'ocularisation teintée par la figure du fantôme, que la vision vidéoludique prolonge en même temps qu'elle complexifie les stratégies d'idéalisation développées par les dispositifs audiovisuels qui l'ont précédé. À travers une étude du positionnement et de la lumière, nous sommes parvenus à remettre en question les théories qui insistent sur le caractère anthropomorphe de la vision médiatisée, ou qui occultent les traits surhumains évidents de cette dernière en soulignant la familiarité du dispositif. Déjà au cœur de la monstration cinématographique, les points de vue « marqués » abondent et semblent jouer un rôle déterminant dans l'expérience immersive des usagers. Dès lors, on peut questionner la pertinence de la distinction entre les modes télescopiques et immersifs opérée par Ryan, et l'association de Klevjer entre le point de vue retranché et l'expérience d'un micro-univers. Il est important de souligner, enfin, l'apparition très nette de l'intermédiaire à travers l'idéalisation du visible; peu importe les prétentions anthropomorphes de ces points de vue représentés, quelque'un ou quelque chose orchestre de manière ostensible la matière visuelle qui s'anime à l'écran. À travers la vision clarifiée, cette instance instaure un climat de collaboration désormais indissociable des attentes spectatoriels. En somme, elle contrôle l'information distribuée de manière plus précise afin d'orienter la production du sens des usagers au cœur de cette feintise fictionnelle complexe. C'est dire que les modalités du voir impliquent de facto la question du savoir.

Savoir plus

Comme nous l'avons remarqué au deuxième chapitre, la théorie de la focalisation chez Genette repose largement sur une métaphore visuelle. Lorsque François Jost tente d'appliquer les théories genettiennes à la polymodalité sensorielle cinématographique, l'enchevêtrement des dimensions du voir et du savoir chez son prédécesseur amène son lot de problèmes conceptuels. Alors que ces théories permettent de dégager plusieurs stratégies d'idéalisation dans l'orchestration du savoir fictionnel, on remarque une certaine propension à minimiser le caractère alambiqué des sources de savoir qui peuvent s'entremêler au sein d'un plan ou d'une phrase, à la manière d'un Klevjer qui néglige certaines caractéristiques du point de vue et la complexité de l'« affichage tête levée » afin d'élaborer sa théorie de l'interactivité réaliste. En proposant un survol critique de ces théories, nous entendons cerner le caractère idéalisé du jeu avec le savoir dans le cadre de la fiction littéraire et cinématographique; ces précisions nous permettront de mieux comprendre certains aspects du positionnement vidéoludique mis de côté par Klevjer.

Il est tout à fait possible de télescoper au maximum la narration avec l'expérience d'un personnage, d'élaborer une feintise où le narrateur est un membre indiscutable de l'univers fictif (narrateur intradiégétique) et nous raconte sa propre histoire (narrateur autodiégétique), en respectant l'ordre des événements et de l'acquisition des savoirs. Dans l'autobiographie fictive ou le monologue intérieur, un personnage-narrateur partage ses aventures, ses réflexions et ses sentiments; le récit autodiégétique constitue l'exemple par excellence de focalisation interne. La lecture de ces récits effectuée à la première personne, nous dit Schaeffer, parviendrait à créer un leurre préattentionnel, à duper la boucle phonologique de l'usager – sa « voix intérieure » – de manière à engendrer une substitution d'identité narrative. Or, bien plus encore que la vision anthropomorphe simulée par une ocularisation interne, un récit scriptural possède des marques d'altérité évidentes. Lorsqu'elle gomme la présence de l'intermédiaire fondamental par l'entremise d'une focalisation interne constante, la feintise langagière nous livre une vie intérieure qui ne nous est jamais si facilement accessible dans la vie de tous les jours. C'est d'ailleurs pourquoi une narration à la troisième personne qui se permet de visiter l'intériorité des

personnages est associée par Genette à l'omniscience. Mais le célèbre chercheur veut aller plus loin que cette distinction classique fondée sur les pronoms personnels.

Pour élaborer sa théorie de la focalisation, Genette établit tout d'abord – à la suite de Roland Barthes – que la personne de la langue est un bien mauvais indicateur du point focal adopté par le récit; une narration à la troisième personne n'est pas synonyme d'omniscience et peut se limiter à un seul personnage (focalisation interne fixe), alterner entre plusieurs personnages (focalisation interne variable) ou encore présenter un même événement selon plusieurs foyers de connaissance individuels (focalisation interne multiple). Lorsqu'il nomme le célèbre *Rashomon* de Kurosawa comme exemple canonique de focalisation interne multiple, il déroge pourtant à un critère clef de sa propre définition; la focalisation interne « implique en toute rigueur que le personnage focal ne soit jamais décrit » (1972:209), dans la mesure où cette description constituerait un redoublement incohérent pour une subjectivité qui connaît déjà forcément son apparence. Or, mis à part les exemples d'ocularisation interne intégrale, tous les films de fiction – *Rashomon* y compris – présentent de l'extérieur le ou les personnages qui constituent le point focal adopté par le récit. Même dans un registre strictement littéraire, Roland Barthes avait déjà souligné le caractère hautement alambiqué de la « vision » langagière (figure 5-9) à partir d'une œuvre on ne peut plus commune (*Goldfinger* de Ian Fleming).

Ses yeux	personnel
gris-bleu	a-personnel
étaient fixés sur ceux de Du Pont qui ne savait quelle contenance prendre	personnel
car ce regard fixe comportait un mélange de candeur, d'ironie et d'auto-dépréciation	a-personnel

Figure 5-9 Variations du point de vue évoqué par le langage (Barthes, 1985 [1966]:197)

Genette finira par discuter des variations subtiles de focalisation sous le registre des « altérations », c'est-à-dire des *infractions isolées* de « tonalité »; lorsque le récit déroge à une focalisation interne clairement établie, par exemple en introduisant un savoir que le personnage ne possède pas à un moment précis de l'histoire, il opère momentanément une

paralepse (1972:212). Dans son adaptation de la typologie, Jost cherchera plus clairement à occulter les inconsistances subtiles de la focalisation : une ocularisation zéro, où le personnage est présenté dans le plan, correspond au registre de la focalisation interne tant et aussi longtemps que la monstration n'établit pas une disparité très nette de connaissance, notamment dans l'exemple déjà évoqué où une menace est présentée en arrière-plan ou en périphérie, et se dérobe ainsi au regard du protagoniste. Mieux, Jost ira jusqu'à normaliser le point de vue externe dans le cadre d'une focalisation interne :

Cette restriction des événements au savoir d'un personnage n'implique pas en revanche que nous partagions toujours son regard, comme le postulait la théorie littéraire. Bien au contraire. Dans la plupart des cas, en effet, si le film est en ocularisation interne primaire, il est au moins une chose que nous ne connaissons pas et que le personnage est censé connaître, c'est son apparence physique, voire son identité (1990:138-39).

Selon cet argument, la mise à distance oculaire compense dans une certaine mesure le déficit de connaissances qui caractérise inévitablement le savoir spectatoriel par rapport au protagoniste en début de récit. L'ocularisation variable contribuerait ainsi à renforcer la focalisation interne. À partir de cette logique, l'oscillation quasi inévitable entre le mode « personnel » et « a-personnel », relevé par Barthes dans le récit romanesque à la troisième personne, desservirait également le recentrement du savoir sur une seule intériorité.¹⁴ Or, ces tours de passe-passe théoriques ne réussissent pas à occulter un facteur d'idéalisation tout à fait évident : dans le plan le plus typique au cinéma et dans la narration à la troisième personne, de multiples sources de connaissance s'entremêlent sans jamais se confondre complètement.

Ultimement, même l'omniscience classique est remise en question par la conceptualisation de Genette. La focalisation zéro est définie par le déficit de savoir évident des personnages de la fiction par rapport à un narrateur. Or, nous dit Genette, « le partage entre focalisation [interne] variable et non-focalisation est parfois bien difficile à établir, le

¹⁴ Considérant le cas très fréquent où un narrateur délégué chapeaute un récit audiovisuel, une situation qui se produit à plusieurs reprises dans *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941) notamment, Jost écarte les disparités entre ce qui est montré et le récit verbal du personnage : « ainsi, la visualisation du récit de Thatcher dans *Citizen Kane* ne correspond pas à sa position visuelle exacte, puisqu'on le voit dans le plan, mais elle n'est néanmoins pas contradictoire avec ce qu'il a pu connaître des scènes qu'il raconte » (1990:139)

récit non focalisé pouvant le plus souvent s'analyser comme un récit multifocalisé » (1972 :208-09). Évidemment, cette capacité de voguer d'un personnage à l'autre peut déjà être interprétée comme une idéalisation de notre rapport premier au monde. Mais au-delà de ce va-et-vient entre différentes intériorités fictives, la narration omnisciente peut elle-même aisément être ramenée à une instance anthropomorphe. Comme nous l'avons noté au deuxième chapitre, le roman constitue une mise en scène de l'incroyable promiscuité du langage qui caractérise l'existence humaine; même un narrateur hétérodiégétique – qui raconte les aventures d'un autre individu – et de surcroît extradiégétique – qui n'est en aucun cas caractérisé en tant que personnage présent dans l'univers fictif – demeure un « personnage » indissociable de la feintise romanesque, dont le savoir intarissable peut toujours être imputé, en dernière analyse, à la propension toute naturelle des personnages qu'il fait vivre de se raconter à lui ou à d'autres, à une époque qui restera inconnue du lecteur.

Dans la perspective qui nous intéresse ici, les déclinaisons narratoriales étudiées par Genette importent finalement bien peu. Même dans le récit autodiégétique, remarque Genette, « Le narrateur en sait presque toujours plus que le héros, même si le héros c'est lui, et donc la focalisation sur le héros est pour le narrateur une restriction de champ tout aussi artificielle à la 1^{ère} personne qu'à la 3^{ème} » (1972:209). C'est dire que toute feintise langagière représente minimalement la fusion de deux perspectives cognitives : celle d'au moins un personnage, narrateur plus ou moins explicite qui a lui-même potentiellement engrangé les récits de dizaines d'autres personnes, et celle du narrateur fondamental, ce fin renard qui chapeaute la feintise et dont la présence est trop facilement oubliée derrière l'évidence d'un narrateur explicite. Du récit autodiégétique au récit « omniscient », la narration romanesque dispose de stratégies d'idéalisation communes, qui reposent tout d'abord sur le caractère synthétique du langage. Le langage, disait Gaudreault à la suite de Metz, ce n'est pas le monde, et l'activité de transsémiotisation qui incombe au locuteur évoque différents points de vue sur la scène imaginaire; ces points de vue constituent autant de sources de savoir que le langage permet de condenser. Dans le cadre d'une expérience immersive au cœur d'un univers fictionnel, le langage constitue déjà, au sens le plus fort du terme, une matière de l'expression idéalisée. À partir de cet accessoire de jeu, le lecteur

n'est plus simplement le destinataire de la feintise langagière, mais un observateur idéal *en puissance*; il ranime les différentes facettes du monde fictif en fonction du texte, mais de manière autostimulée.¹⁵

Au-delà de cette matière idéale pour la mise en place d'une feintise fictionnelle, le roman fait montre de plusieurs stratégies qui permettent d'orienter le lecteur dans sa compréhension de l'univers fictif. Une narration postérieure aux événements – parfois vue comme un trait distinctif du mode narratif, alors que la narration contemporaine et prospective est tout à fait possible – favorise une dynamique de va-et-vient entre une scène évoquée et son dénouement avéré.¹⁶ En plus de courts rappels aux épisodes déjà racontés – ou analepses répétitives – qui permettent de rafraîchir la mémoire du lecteur, les narrateurs de tous acabits effectuent couramment de brèves allusions aux épisodes subséquents, qui seront éventuellement racontés plus en détails (1972:111). Même un narrateur autodiégétique déroge fréquemment à la focalisation interne stricte, sitôt qu'il fait référence aux développements ultérieurs d'une scène courante (dont il connaît par ailleurs forcément le dénouement). Tout comme l'ouverture *in media res*, ces références prospectives contribuent à ajouter une tension – un fil directeur – aux scènes évoquées, et attisent la question du « comment ».¹⁷ Peu importe au fond que ces réminiscences ou prémonitions soient attribuées aux caprices mnémoniques d'une subjectivité ou aux capacités surhumaines d'un narrateur omniscient, ce vacillement temporel demeure un signe indélébile de l'instance fondamentale qui cadence la distribution du savoir sans se soucier de correspondre parfaitement à l'intériorité de tel ou tel personnage, et qui a construit la feintise à bon escient. Rien de plus visible, à ce titre, que l'appareil péritextuel; en surplomb de l'univers fictif évoqué par le reste du texte, le titre et les sous-titres parfois

¹⁵ Schaeffer parle de postures « virtuelles », mais considérant le caractère galvaudé de cette expression dans la littérature, nous préférons faire référence à l'autostimulation effectuée par l'usager; l'expression est également tributaire de Schaeffer.

¹⁶ Genette lui-même souligne les possibilités de narration contemporaine ou prospective, mais remarque par ailleurs que le recoupement terminologique « fâcheux » entre l'anachronie – l'étude du jeu avec l'ordre temporel – et l'analepse est significatif (1976:82, note 1).

¹⁷ Dans *Narrative as Virtual Reality* (2001), Marie-Laure Ryan établit plusieurs types de questionnement – « comment », « quoi », « qui », etc. – qui caractérisent la lecture et se répartissent inégalement selon les différents genres littéraires. Nous effleurons ici la problématique du suspense qui sera développée plus en détail dans la troisième partie de la thèse.

forts détaillés qui ornent le début des chapitres dirigent la production de sens du lecteur et jouent sciemment avec les attentes de ce dernier.¹⁸ L'acte même de séparation en chapitre constitue le signe le plus évident de la distribution éclairée du savoir; il ne tient pas simplement compte du découpage temporel entre différentes scènes, mais signale une volonté de collaboration dans la reconstitution d'une totalité signifiante.

Alors que la monstration dans le cinéma classique se garde bien d'effectuer un va-et-vient aussi évident que le roman entre différentes temporalités et les savoirs qui s'y rattachent, en collant au « temps réel » d'une scène fictive, l'utilisation tout aussi classique des mentions écrites ou de la voix off en surplomb de la scène visualisée (*Sunset Boulevard*, Billy Wilder, 1950) offre un exemple criant – malgré sa familiarité – des possibilités d'assemblage cognitif ouvertes par la polymodalité cinématographique; les expériences modernes d'un Godard – et de ceux qui, à l'avènement du cinéma sonore et parlant, ont signé le manifeste du contrepoint orchestral – cultivent cette pratique du collage des savoirs jusqu'à dissoudre complètement l'unité spatiale et temporelle auxquelles concourent usuellement les matières visuelles, sonores et langagières.¹⁹ La combinaison d'une ocularisation zéro et de la voix off correspond déjà à ce que Jost appelle la focalisation spectatorielle (1990:141): en profitant à la fois d'une vision idéalisée et du commentaire d'un narrateur verbal délégué, l'utilisateur possède un avantage net sur tout personnage de l'univers fictif. Bien avant l'instauration d'un montage alterné, où des séries événementielles présentées en parallèle permettent au spectateur d'assimiler plus

¹⁸ Nous pensons notamment aux longs sous-titres prospectifs, qu'on retrouve par exemple dans « Un drame bien parisien » d'Alphonse Allais (1891) : « Chapitre premier. Où l'on fait la connaissance avec un Monsieur et une Dame qui auraient pu être heureux, sans leurs éternels malentendus ». Ce procédé classique a été imité notamment par Umberto Eco dans *Le nom de la rose* (1980) et Lars Von Trier dans *Dogville* (2003) et *Manderlay* (2005).

¹⁹ Alors que le jeu formidable avec le savoir et le temps qui est le propre du narrateur romanesque est associé aux caprices tout naturels de la mémoire humaine, il est intéressant de souligner que plusieurs œuvres cinématographiques ont misé sur la même métaphore spectrale que nous avons explicitée pour justifier les assemblages audacieux de matières focales. *Sunset Boulevard* est célèbre pour sa narration effectuée à partir de l'au-delà; la voix qui se fait entendre émane du corps du protagoniste qui git dans la piscine de Norma Desmond au début du film. Plusieurs « films à clef » contemporains justifient les excentricités du récit par la révélation finale des origines spectrales de la narration (*The Sixth Sense*, M. Night Shayamalan, 1999; *The Others*, Alejandro Amenábar, 2001; *Lulu on the Bridge*, Paul Auster, 1998).

d'information que n'importe lequel des personnages impliqués, cette configuration classique constitue pour nous un exemple significatif d'idéalisation. À prendre la définition du concept au mot, on pourrait dire que l'utilisation d'une musique extradiégétique entraîne automatiquement une focalisation spectatorielle. La musique de cinéma n'est autre qu'une transsémiotisation qui souligne un aspect de l'univers fictionnel – le plus souvent un sentiment vécu par un personnage – et représente ainsi une plus-value cognitive pour le spectateur; la musique devient une autre source de connaissance et maximise ainsi la production inférentielle.

Au sortir de ce survol, il apparaît évident que la question de la focalisation dans les feintises fictionnelles repose sur la distribution consciencieuse des savoirs à travers des configurations qui, si elles s'apparentent à notre positionnement au cœur d'une réalité hypermédiatique, demeurent largement spécifiques à telle ou telle institution fictionnelle, et idéalisent notre rapport au quotidien. Même lorsque le récit obéit à la chronologie stricte associée au réalisme littéraire et cinématographique, la conscience de cette distribution savante affecte inévitablement les attentes des usagers. Barthes remarquait à juste titre : « Tout laisse à penser, en effet, que le ressort de l'activité narrative est la confusion même de la consécution et de la conséquence, ce qui vient *après* étant lu dans le récit comme *causé par* » (1985 [1966]:180). Toutes les stratégies oculaires et focales que nous avons identifiées cherchent à maximiser l'assimilation d'un tout signifiant dont le potentiel de connectivité – de causalité – surpasse largement celui expérimentée dans la réalité quotidienne. Au cœur du cadre ludique de la fiction, se trouve le soupçon irrépressible d'un savoir à reconstituer, d'une complétude signifiante qui ne demande qu'à s'actualiser dans l'esprit de l'usager, selon la bonne volonté d'un compositeur d'intrigue habile (Ricoeur); ce dernier élabore, plus ou moins consciemment, une stratégie de coopération – un Lecteur Modèle (Eco) – qui a pour objectif la gratification d'un lecteur bien réel. Au fait des différentes configurations du savoir et armés de ces conclusions, nous pouvons enfin recentrer notre attention sur la question de la focalisation dans le jeu vidéo.

Qu'elle soit réactivée de manière endogène par le lecteur ou assimilée par l'appareil perceptif du spectateur, la dimension du voir est toujours déjà une affaire de savoir; l'orchestration du point de vue s'attache tantôt à faire émerger un questionnement précis chez l'usager, tantôt à fournir un élément de réponse à ce dernier.

Les registres de vision typiques du jeu vidéo fonctionnent selon une dynamique similaire. En dissociant le contrôle de l'avatar corporel et le contrôle du point de vue, la configuration « dual locus » propose au joueur une lisibilité accrue; cette dernière permet d'identifier rapidement les menaces qui pèsent sur le corps virtuel et les opportunités d'action qui s'offrent à ce dernier. C'est particulièrement vrai dans les jeux d'action bidimensionnels; dans *1941* ou *Gauntlet*, la menace criante et constamment renouvelée doit compter sur cette grande lisibilité pour établir un équilibre et ainsi réinvestir le domaine des activités ludiques. À mesure que le point de vue vidéoludique s'anthropomorphise, l'instance fondamentale déploie de manière agressive les stratégies de vision idéalisée afin de communiquer au joueur un savoir essentiel à sa quête. Les effets de surlignage et autres index que nous avons présentés sont une conséquence directe de l'accroissement global de la qualité figurative. Dans le segment sur la vision spectrale, nous avons souligné la fragmentation des écrans vidéoludiques par l'inclusion de points de vue multiples, par exemple le gros plan sur le visage de l'avatar dans le jeu de tir à la première personne ou le jeu de rôle façon *Eye of the Beholder*. Nous avons laissé de côté le statut des autres éléments qui contribuent à fracturer un peu plus nos écrans, des nombreux indicateurs qui pullulent en surface, jusqu'au système de guidage spatio-narratif. Il apparaît évident que l'écran fragmenté vidéoludique a tout à voir avec la distribution éclairée de l'information que nous venons d'explicitier dans les domaines littéraires et cinématographiques.

L'enchevêtrement des dimensions du voir et du savoir est particulièrement évident à travers les effets de surlignage et le système de guidage spatio-narratif typiques du jeu vidéo contemporain. Dans *Escape From Butcher Bay*, *Killzone 2* et *Red Faction : Guerrilla*, les éclats de lumière blanche qui illuminent périodiquement les munitions ou autres items importants attirent l'attention du joueur de manière efficace. L'indicateur de menace surplombe l'ocularisation interne ou à la troisième personne dans un grand nombre

de genres vidéoludiques : dans *Red Faction : Guerrilla*, *The Chronicles of Riddick. Assault on Dark Athena* (Starbreeze, 2009; figure 5-10) ou *Gears of War* (Epic, 2006), un marqueur rouge envahit la surface de l'écran selon une disposition circulaire qui précise au joueur l'origine des coups de feu tout juste essuyés par son avatar corporel.



Figure 5-10 Indicateur de menace dans *The Chronicles of Riddick. Assault on Dark Athena* (Starbreeze, 2009)

Call of Duty 4. Modern Warfare et plusieurs de ses prédécesseurs intègrent un indicateur de grenade qui fonctionne de manière similaire. Le « statut focal » de ces signes est tout à fait fascinant. Parce qu'ils s'affichent tout de suite après la manifestation dramatique, ils se limitent dans une certaine mesure au savoir de l'avatar corporel qui vient de découvrir une source de danger. Le marqueur effectue dans un premier temps un *rappel* de l'instant qui précède – la grenade est tombée ici; le coup de feu provenait de cette direction – mais rejoint très rapidement le présent de l'avatar aux aguets puisqu'il évolue de manière circulaire à l'écran pour indiquer le déplacement du danger. Il est impossible, contrairement à ce que suggérerait Klevjer, de ne pas identifier d'autres sources de connaissance dans la mise en œuvre de ces indicateurs. D'un point de vue purement diégétique, rien ne peut garantir qu'un individu puisse identifier aussi aisément la provenance d'un projectile. Mais au-delà de la situation représentée, nul personnage – aussi surhumain soit-il – ne peut prendre en charge le registre de signes visuels qui se superposent à l'affichage tridimensionnel. La médiation vidéoludique redouble la situation fictive par le truchement d'une représentation abstraite et synthétique : le rouge symbolise la menace et la

souffrance, alors que le déplacement écranique du marqueur propose une conscience extralucide de la scène qui n'a rien à voir dans la forme ou le fond avec la situation vécue par l'avatar corporel.

Les écrans radars de la série *Grand Theft Auto* et de ses descendants présentent aussi l'univers fictif de manière résolument schématique; seules les portions d'espace praticables y sont mises en relief. Au-delà de ce savoir « trivial », ce sont les multiples symboles affichés et mis à jour sur le plan abstrait qui communiquent au joueur les informations les plus pertinentes. Dans *Grand Theft Auto. Vice City*, les associations signifiantes sont on ne peut plus économes, regroupant tout un type d'occurrences sous une seule icône ou une lettre : une cassette pour les lieux de sauvegarde, un téléphone pour les missions secondaires, et la première initiale des quelques personnages colorés – qui orientent Tommy Vercetti tout au long de son ascension criminelle – pour les missions essentielles à la progression globale du jeu. Dans d'autres jeux ouverts comme *Mercenaries 2. World in Flames* (Pandemic Studios, 2008), une dynamique similaire vient préciser sur la carte les éléments pertinents à la réalisation des objectifs primaires et secondaires; en plus des marques sur le radar, des flèches se superposent à l'affichage tridimensionnel pour indiquer les cibles à éliminer. Dans les jeux qui exigent du joueur une approche plus subtile, les écrans radars intègrent fréquemment de l'information sur le « degré d'éveil » des adversaires. S'il veut permettre à Jimmy Hopkins de sécher ses cours ou de trainer après le couvre-feu en vigueur à l'académie Bullworth, le joueur devra s'assurer de ne pas alerter les préfets qui circulent en tout temps sur le campus; par chance, la carte miniature qui surplombe l'écran lui permet de voir dans une clarté absolue les préfets, de même que l'étendue de leur point de vue et l'orientation de ce dernier. Ce système est emprunté dans une large mesure à la série *Metal Gear Solid* (1998-2010), qui a joué un rôle important dans le développement du jeu de furtivité (figure 5-11). Enfin, comme nous l'avons souligné au deuxième chapitre, il n'est pas rare de voir des flèches directionnelles apparaître – à la fois sur le radar et/ou sur la route – pour orienter le joueur dans l'environnement (*Red Faction. Guerrilla*).



Figure 5-11 Radar intelligent dans *Metal Gear Solid 2. Sons of Liberty* (Konami, 2001)

Les divers indicateurs de ressources qui complètent notre survol de l’affichage à tête levée contribuent aussi à la fragmentation généralisée des écrans vidéoludiques. La maximisation du savoir est ici évidente : en présentant les ressources que possède l’avatar corporel et leurs variations qualitatives ou quantitatives, les divers indicateurs (munitions / capital / outils / essence / etc.) proposent une connaissance idéalisée. Dans le feu de l’action, ces informations ne seraient jamais accessibles avec la même précision infaillible pour un aventurier normalement constitué, et le temps économisé pour vérifier l’information en surface permet au joueur de planifier ses gestes, armé d’un savoir qui le dissocie inévitablement de la réalité vécue par son avatar corporel. Alors que les ressources présentées par ces indicateurs sont naturellement comptabilisées de manière numérale ou par le truchement d’une jauge linéaire, la représentation de la vitalité corporelle ou mentale d’un individu par des moyens similaires constitue l’exemple parfait de la puissance synthétique dont dispose l’instance vidéoludique pour rendre compte de situations pourtant on ne peut plus complexes. Alors que les jeux d’arcade classiques (*Zaxxon*, Sega, 1982; *Pitfall!*) réglaient l’enjeu principal sur une variation d’état binaire et instantanée (vie / mort), la très grande majorité des avatars corporels disposent d’un « capital de survie » depuis les années 1990. Dans *Super Mario Bros.*, les fluctuations de ce capital sont intégrées aux capacités fantaisistes des protagonistes et présentées de manière audiovisuelle; de leur hauteur réduite initiale jusqu’à l’état survolté qui permet à Mario ou à

Luigi de lancer des boules de feu, trois stades distincts séparent l'avatar de sa mort vidéoludique. Si la représentation audiovisuelle crédible de la souffrance corporelle ou mentale est un défi relevé par plusieurs jeux contemporains (*Eternal Darkness. Sanity's Requiem*), l'indicateur de vitalité redouble cette présentation « naturelle » dans une grande majorité de jeux. L'intégrité physiologique du personnage est littéralement chiffrée (*Ultima; Dragon's Quest VIII*) ou linéarisée (*Castlevania*, Konami, 1986; *God of War*); une réalité complexe à imiter est transmuée et synthétisée par l'entremise d'un modèle nomologique.²⁰ Cette transsémiotisation est le propre d'une instance qui idéalise systématiquement la distribution du savoir afin d'augmenter la lisibilité d'une situation fictive.

Les jeux recourent encore fréquemment aux mentions écrites afin de révéler avec une clarté sans pareil de l'information cardinale. Dans la cité post-apocalyptique de *inFamous* (Suckerpunch, 2009), le joueur qui ne parvient pas – à partir des seules indications intradiégétiques proférées verbalement par Moya – à faire avancer un tramway pour en sauver les occupants, verra apparaître à l'écran une indication écrite proférée cette fois directement par l'instance fondamentale: « remove the cars from the track ». Les divers redoublements de la situation fictive que nous avons présentés reposent tous à différents degrés sur une transsémiotisation dont la langue, nous l'avons vu, demeure l'exemple le plus efficace. En quelques décennies, le jeu vidéo déjà a développé un langage qui lui est propre et qui se perpétue dans le temps; quelques symboles plus ou moins iconiques sont organisés en système de manière à représenter la scène fictive sous une clarté inédite. Le jeu vidéo est devenu le média par excellence pour le développement d'une monstration synthétisante, où les éléments audiovisuels effectuent le sommaire de plusieurs savoirs qui émergent de sources variées.

En dernière analyse, ces conclusions nous permettent de regarder sous un jour nouveau la question de l'avatar dans les jeux de gestion et de simulation. Alors que Klevjer

²⁰ Comme nous l'avons remarqué au chapitre précédent à la suite de Jean-Marie Schaeffer, « nomologique » est dit d'un modèle qui représente le monde par généralisation mathématique et logique, et qui est réactivée sous le mode du calcul rationnel (Schaeffer, 1999:215).

et compagnie associaient ces genres à l'expérience d'un univers miniature géré par le joueur comme un instrument autonome, nous aimerions plutôt suggérer que le point de vue retranché n'endigüe aucunement la mise en place d'une feintise fictionnelle, et que ce point de vue est une continuation pure et simple des stratégies de focalisation idéalisée que nous venons de mettre de l'avant. De manière paradoxale, ces genres intègrent au cœur même d'un point de vue unifié les informations qui proviennent de plusieurs sources diégétiques distinctes : les unités contrôlées par le joueur qui avancent dans l'environnement en éclaireur pour repousser le « brouillard de la guerre »;²¹ les travailleurs qui s'affairent à construire les différentes installations que le joueur voit se matérialiser sous ses yeux, etc. Parce qu'il concrétise de manière audiovisuelle le savoir de plusieurs entités diégétiques distinctes, ce point de vue surhumain correspond en fait à la perspective mentale d'un gestionnaire qui supervise un grand nombre d'agents. Dans la mesure où ce rôle est explicitement défini – qu'il s'agisse du commandant dans les séries *Command & Conquer* (Westwood Studios / EA Los Angeles, 1995-2010) ou *Supreme Commander* (Gas Powered Games, 2007-2010), ou de la figure divine dans *Black & White* – par l'entremise des séquences cinématiques ou des directives textuelles, il serait surprenant de ne pas intégrer ces genres dans une étude approfondie de l'avatar vidéoludique. Après tout, cette focalisation synthétique qui se matérialise dans une ocularisation surhumaine est un exemple fascinant de « réincarnation », et témoigne du grand potentiel de l'instance vidéoludique.

Les distinctions oculaires et focales que nous avons dégagées au cours de ce chapitre pourraient aisément être décuplées, notamment en fonction de critères techniques : techniques d'imagerie employées, cadrage fixe ou qui évolue de pair avec le personnage, etc. Nous avons cependant établi les principales catégories qui seront mises à profit au cours du prochain chapitre afin de proposer un portrait détaillé de l'idéalisation de l'expérience dans le domaine vidéoludique. En dehors d'une ocularisation interne, toute

²¹ L'expression « fog of war » provient du jargon militaire; dans le domaine du jeu de gestion militaire, elle désigne une stratégie visuelle très fréquente qui consiste à masquer les parties inexplorées de l'univers afin de restreindre l'information accessible au joueur concernant les ressources et les mouvements des antagonistes. Voir notamment Salem et Zimmerman (2004 : 209-10).

ocularisation où l'avatar contrôlé par le joueur est présenté à l'écran, qu'elle soit simulée par des images bidimensionnelles de faible résolution ou par un moteur 3D, sera qualifiée d'ocularisation étendue. Dans une grande majorité de cas, divers indicateurs qui précisent ou transsémioisent une réalité fictive sous forme d'une représentation abstraite surplombent ces affichages « anthropomorphes »; l'ocularisation est « augmentée ». Lorsque l'action doit composer avec une représentation abstraite, langagière ou tabulaire des choix qui s'offrent à l'avatar, nous proposons le terme d'ocularisation mentale. Le registre visuel développé pour les jeux de stratégies correspond – nous venons de l'expliquer – à un point de vue mental dans une certaine mesure; à travers ce point de vue aérien qui rend compte des variations d'état engendrées par un grand nombre d'agents, se profile une ocularisation particulièrement synthétique. Dans tous les cas mentionnés, le joueur ne se contente pas de « lire » la feintise audiovisuelle de la même manière que son regard entre en relation avec l'espace tridimensionnel quotidien; au-delà de l'espace perspectival simulé, il effectue un va-et-vient constant entre les indicateurs disséminés à la surface de l'écran avec des yeux qui – parce qu'ils mettent en œuvre des mécanismes de lecture spécifique – ne sont déjà plus les mêmes.

Rétention et complétude

Ce long parcours nous a permis de présenter les dynamiques fondamentales de plusieurs instances qui témoignent d'une volonté d'idéalisation de l'expérience par rapport à un positionnement plus anthropomorphe, que quelques œuvres d'exception se sont attachées à simuler. Bien sûr, à tout moment le voir ou le savoir peuvent redevenir un enjeu cardinal de la mise en jeu vidéoludique : dans *Call of Cthulhu. Darks Corners of the Earth* (Headfirst, 2005), le point de vue se brouille et vacille de manière à imiter le trouble d'un avatar mentalement instable; dans les jeux de gestion militaire, le système de guidage spatio-narratif est concrétisé par l'entremise d'un radar pour mieux être détruit par l'adversaire, ce qui prive le joueur d'une source de savoir usuelle. De la même manière, le récit cinématographique peut choisir à tout moment de revenir à ce que Jost appelle une ocularisation externe, où le spectateur en connaît moins que toute autre instance, et le récit de manière générale peut recourir à des « paralipses » (Genette, 1976:211), où l'instance

retient de manière évidente le savoir. Dans le cadre de feintises particulièrement pernicieuses, l'instance fondamentale peut se jouer des usagers jusqu'à remettre en question cet esprit de collaboration que nous avons dégagé à maintes reprises. Tous les médias que nous avons étudiés possèdent au moins un exemple phare d'une manipulation audacieuse du savoir qui revêt toutes les apparences du mensonge éhonté : *Le meurtre de Roger Ackroyd* (Agatha Christie, 1926) en littérature, *Stagefright* (Alfred Hitchcock, 1950) au cinéma, et plus récemment *Heavy Rain* dans le domaine vidéoludique.²² Mais en dernière analyse, l'antagonisation apparente rattachée à ces effets de rétention participe toujours de la même volonté d'idéalisation de l'expérience; si la révélation en est retardée, c'est bien toujours le signe qu'une totalité signifiante est là qui attend d'être reconstituée. Comme nous le verrons dans la troisième partie de cette thèse, ces dynamiques de rétention et de révélation contribuent grandement à la gratification émotionnelle éprouvée au cours de l'immersion fictionnelle.

On a eu beau faire grand cas de la possibilité inédite, pour l'utilisateur du jeu vidéo, de parvenir au dénouement sans avoir à parcourir l'ensemble du monde narratif qui lui est accessible, la dynamique de missions facultatives / primordiales, et les variations d'états complexes qui sont rapportées au joueur par l'entremise des indicateurs que nous avons explicités, participent toujours d'une totalité signifiante que ce joueur devra reconstituer de manière *satisfaisante*.²³ Les chaînes événementielles plus ou moins multiformes proposées par le jeu vidéo garantissent une variabilité d'exécution, mais demeurent contraintes par des

²² Dans ces trois cas, l'identité d'un meurtrier est dissimulée par l'entremise d'un jeu avec les fondements mêmes de la feintise : le meurtrier de Roger Ackroyd n'est autre que le narrateur du roman, une instance habituellement à l'abri des soupçons du lecteur; Hitchcock présente un flashback audiovisuel complètement faux, qui vient concrétiser d'une certaine manière le mensonge du meurtrier; le meurtrier dans *Heavy Rain* est un personnage contrôlé par le joueur tout au long de la partie, mais qui prend soin de ne jamais révéler ses intentions criminelles et les outils de sa machination au même joueur qui a pourtant accès, d'une part, à ses pensées et, d'autre part, à l'appartement d'où il orchestre ses jeux sadiques.

²³ La linéarité du langage, comme l'a remarqué Genette parmi tant d'autres, conditionne le lecteur à parcourir l'ensemble du texte. La liberté accrue par rapport au contenu de l'œuvre vidéoludique est bien entendu un trait significatif, mais il ne faudrait pas pour autant surestimer son importance; ce que Roland Barthes appelait la *tmésis* vient déjà nuancer le parcours prétendu complet du lecteur ou du spectateur, et ces derniers pourront bien souvent se contenter d'une lecture fonctionnelle (Gervais, 1993) qui cherche avant tout à dégager de grandes unités narratives avant d'exploiter tout le potentiel signifiant d'un texte.

conditions de réussite; le sentiment de complétude vidéoludique dépend en grande partie de l'assimilation progressive de ces dernières par le joueur. Par le truchement du système de guidage spatio-narratif, l'instance fondamentale explicite déjà une partie des conditions à actualiser; elle fait constamment *allusion* aux événements à venir afin d'orienter avec précision le joueur sur le chemin largement pré-tracé qui le mènera – avec un minimum de bonne volonté – vers la gratification. C'était déjà la situation de notre Ego vidéoludique, dans *The 7th Guest*; si la voix de ce dernier peut constamment faire allusion aux meilleures stratégies à adopter pour la résolution des puzzles, c'est bien parce qu'au fond, les jeux ont *déjà été faits*, et parce qu'il erre parmi les fantômes d'un passé inévitable, celui d'une feintise ludique élaborée sous ses moindres coutures pour la gratification de l'usager. Pour venir à bout du maître de jeu qui l'attend au grenier, Ego doit simplement *se reconnaître* dans le miroir; il n'est au fond qu'un gamin qui a pénétré le manoir ludique sous le coup d'une bravade enfantine, pour devenir un simple pion que les adultes déplacent sur l'échiquier élaboré par Stauf. Lorsque le fantôme du manoir Stauf reconnaît sa posture infantiliste, lorsqu'il admet s'être fait jouer par le maître du jeu, notre Ego vidéoludique peut enfin remporter la joute.

Au cours de ce chapitre, nous avons été en mesure de révéler que l'orchestration du voir et du savoir dans le jeu vidéo s'inscrit en parfaite continuité avec les jeux d'ocularisation et de focalisation qui ont cours dans les feintises littéraires et cinématographiques. Ce qui, par ailleurs, ne nous a pas empêchés de reconnaître la spécificité et le caractère particulièrement alambiqué de ces jeux dans le domaine vidéoludique. Pour clore cette partie sur l'étude de l'avatar dans le cadre des institutions fictionnelles, nous nous proposons au prochain chapitre de plonger enfin dans le vif de cette spécificité, et d'explicitier les différentes stratégies d'idéalisation qui caractérisent l'actantialisation vidéoludique.

VI. L'actantialisation vidéoludique

In the end, what separates a man from a slave? Power?

Money? No. A man chooses; a slave obeys.

Andrew Ryan, s'adressant à l'avatar du joueur

Bioshock (Irrational Games, 2007)

Au début du titre à succès *Bioshock*, paru à la fin de l'année 2006, le joueur prend possession d'un point de vue vaguement identifié, au beau milieu d'un vol transatlantique. « They told me: 'Son...you were born to do great things' », relate une voix inconnue; « you know what? They were right ». Alors qu'un amerrissage forcé met un terme à ces vagues réminiscences, le mystère de l'avatar se dessine à nouveau. Encore une fois, cette quête identitaire sera reléguée au second plan; pendant les heures qui suivront, le joueur sera plutôt invité à découvrir une vaste cité sous-marine du nom de Rapture. Son créateur, Andrew Ryan, a décidé de rejeter les modèles de société en vigueur au milieu du 20^{ème} siècle, et de proposer à ceux et celles qui voudront bien l'accompagner un environnement où le développement du pouvoir individuel ne serait en aucun cas contraint par la force étatique. Au cœur de cette utopie sous-marine, les plus nantis peuvent bénéficier des dernières avancées scientifiques, qui ne sont plus soumises à une quelconque morale religieuse ou autre code éthique. Ils peuvent notamment s'adonner à l'augmentation génétique, par l'entremise de toniques vivifiants; canaliser l'électricité et le vent, générer du feu ou de la glace, ou encore altérer le fonctionnement d'appareils électroniques sont devenus des pouvoirs tout à fait communs dans cet univers sous-marin. Bien évidemment, l'utopie tourne au vinaigre. Les résidents de Rapture abusent du nouveau potentiel qui leur est offert, et la substance essentielle à l'utilisation des augmentations génétiques devient rapidement la source de tous les conflits. Dès son arrivée à Rapture, le joueur est contacté

par Atlas, un pauvre citoyen qui cherche à retrouver sa famille avant de fuir l'univers décadent. « Would you kindly pick up that short wave radio », demande poliment le guide, qui accompagnera le joueur grâce à cet outil tout au long d'un récit tortueux. En cours de route, Atlas propose un partenariat qui implique l'assassinat du maître à penser de cette utopie individualiste, Andrew Ryan.

Catapulté dans un univers où domine le chacun-pour-soi, le joueur sera à même de développer ses compétences à partir d'un vaste répertoire de modifications génétiques qu'il peut s'autoadministrer. *Bioshock*, et avant lui *System Shock 2*, représentent à la perfection l'idéal qui anime les concepteurs de Irrational Games depuis la création du studio : « The spirit of *System Shock* is player-powered gameplay: the spirit of letting the player drive the game, not the game designer [...] that's always the game we ideally want to make ».¹ Ce genre d'affirmations revient fréquemment dans les outils promotionnels des jeux qui proposent un nombre inusité d'avenues à explorer, parmi lesquelles le joueur devra établir ses préférences; qu'il s'agisse de tracer sa voie dans un environnement ouvert ou de privilégier une approche furtive au lieu de la confrontation directe, le relâchement du système de règles est synonyme de « liberté » dans la mise en marché vidéoludique.² Mais ce n'est pas tant la liberté de l'homme ordinaire qu'on vend ainsi aux joueurs potentiels, que la liberté de devenir un homme hors du commun, dont les capacités exceptionnelles permettent de surmonter l'adversité sous toutes ses formes. Lorsqu'il s'injecte le premier « plasmid » génétique au début de *Bioshock*, l'avatar corporel est terrassé par la reconfiguration génétique et s'écroule. Pendant une période de demi-conscience, une « petite sœur » et son « big daddy » – une faucheuse de flux vital et son protecteur, couple essentiel à l'écosystème de Rapture – s'approchent du joueur. « Look, mister bubbles », déclare la fillette aux airs démoniaques; « it's an angel! ».

¹ Ken Levine, dans un entretien avec l'équipe de *The Escapist* (2007).

² Sur la couverture arrière du jeu *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008), deux des trois attractions listées évoquent la liberté offerte au joueur : « The Power of Choice! », se référant à la possibilité de gérer une même situation de différentes façons, et « Limitless Freedom! », qui évoque la possibilité d'explorer l'univers de manière ouverte.

Alors qu'il découvre les différentes sections de cette utopie sous-marine, le joueur accumule ce même flux vital glané par les petites sœurs, et développe une série d'augmentations physiologiques qui se traduiront effectivement par une grande liberté tactique en ce qui concerne les nombreuses confrontations qui l'attendent. Approchant enfin de ce qu'il croit être l'ultime confrontation, apparaît sur son chemin une mystérieuse marque ensanglantée: « would you kindly ». Sur la radio, la voix tonitruante et saturée de friture d'Andrew Ryan se fait entendre; le tyran local philosophe sur la nature humaine. Parvenu aux offices de ce dernier, le joueur perd subitement le contrôle de son avatar. Le despote finalise enfin la grande révélation lourdement annoncée :

In the end, what separates a man from a slave? Power? Money? No. A man chooses; a slave obeys. You think you have memories. A farm. A family. An airplane. A crash. And then this place. Was there really a family? Did that airplane really crash, or was it hijacked? Forced down. Forced down by something less than a man. Something bred to sleepwalk through life until they are activated by a simple phrase, spoken by their kindly master.... A man chooses, a slave obeys.

Ryan poursuit avec une démonstration de force, où toute directive précédée de « would you kindly » – « sit », « stand », « run » – sera automatiquement effectuée par l'avatar corporel dépossédé, jusqu'à l'assassinat brutal de cet individualiste forcené qui, comme le joueur, doit s'avouer vaincu. Comment résister, avec une telle mise en scène, aux charmes d'une lecture performative? Peu importe la liberté consentie au joueur, ce dernier demeure dans une très large mesure un pantin, un *happy slave* selon l'expression de Steven Poole (2000), ballotté selon les fantaisies des concepteurs. Le surhomme de Rapture, tout comme le fantôme du manoir Stauff, peut difficilement s'émanciper du rôle bien précis qui a été prévu pour lui; malgré le potentiel de variabilité de l'univers simulé, le joueur demeure un produit de cet univers. Il doit négliger une grande partie des propensions et comportements qui le définissent, et adopter – si possible « kindly », généreusement et sans dissension – la sphère actantielle restreinte qu'on a sciemment créée pour son plaisir.

Dans leur courte étude des aspects corporels mis en jeu dans le cadre de différentes institutions fictionnelles et plus particulièrement du jeu vidéo, Torben Grodal et Andreas Gregersen (2009) notent d'emblée le registre d'action fantaisiste proposée par une majorité d'expériences vidéoludiques; entre la manipulation actuelle – action-P – effectuée par le

joueur et sa transposition dans l'univers fictif évoquée par la représentation audiovisuelle, tout un imaginaire – souvent associé à une volonté de puissance infantile – se déploie dans une explosion de mouvements improbables et d'effets visuels excitants.

[T]he typical action adventure game orchestrates virtual action opportunities that are positively grandiose and spectacular, while actual body movements are limited to button pushes and joystick manipulation, and as such they rely very much on the *consequences of actions* relayed through audiovisual feedback for their embodied effects (2009:70).

Or, comme nous le verrons au cours de ce chapitre, peu importe l'univers thématique plus ou moins fantaisiste mis de l'avant par tel ou tel jeu, l'orchestration des capacités d'action du joueur dans le contexte d'un univers ludique – pour le dire autrement : l'actantialisation vidéoludique – opère toujours selon le même impératif d'idéalisation de l'expérience; ici aussi, la métaphore spectrale continue de hanter le domaine vidéoludique. De manière générale, cette idéalisation repose sur « l'augmentation de la manipulation » – ou, pour la dire autrement, la potentialisation – évoquée par Steven Poole (2000).

Le lien sémiotique arbitraire qui unit le geste actuel au geste fictif – le premier niveau symbolique que Klevjer occulte implicitement sous le concept de tangibilité – constitue le facteur d'idéalisation le plus évident dans l'orchestration de l'interactivité vidéoludique. Le joueur associe fermement une conséquence dans l'univers virtuel à une manipulation actuelle sur sa prothèse matérielle, au point où l'effet prend un pas décisif sur sa cause; les deux facettes s'unissent sous le signe de la métonymie. Bien entendu, l'arrimage³ repose sur une analogie de surface entre l'effort déployé de part et d'autre : « the application of force in P-action may correspond to application of force in the virtual environment » (Grodal et Gregersen, 2009:71). Le chemin de la gratification vidéoludique repose sur l'acquisition d'une certaine compétence dans l'exécution des actions primaires, et nécessite ainsi – selon l'expérience préalable du joueur – des efforts plus ou moins soutenus. Comme le notait Grodal (2000), le but ultime du joueur est d'« oublier » l'aspect matériel – c'est-à-dire d'assimiler et de parfaire des schémas procéduraux – de manière à pouvoir effectuer les manipulations pertinentes le plus rapidement possible.

³ Rappelons que nous avons choisi ce terme pour traduire le *mapping*, expression consacrée dans la littérature anglo-saxonne.

La parenté entre le joueur et l'avatar est définie en fonction de l'effort effectué de part et d'autre, mais de toute évidence, les efforts fournis ne correspondent jamais parfaitement. Malgré ce lien indéfectible entre joueur et avatar que nous avons déjà décrit à maintes reprises au cours de cette thèse, une réalité inébranlable demeure : même dans le cas des interfaces les plus naturelles, la mise en jeu vidéoludique implique une augmentation des manipulations effectuées, et dans les cas les plus fascinants, cette potentialisation pourra même s'apparenter à la synecdoque : à travers un geste unique, sont subsumées un ensemble de gestes qui ont cours dans l'univers fictif. Tout au long de ce chapitre, nous tenterons d'explicitier les multiples facettes de la potentialisation de l'action dans le jeu vidéo. Suite à cette exposition, et à partir des réflexions de Grodal et Gregersen, nous réviserons les conclusions de notre étude comparative des différentes institutions fictionnelles en ce qui a trait au jeu avec la phénoménologie du corps.

L'effort vidéoludique, une question d'arrimage

Avant d'entamer un survol des configurations typiques de l'arrimage actantiel dans le jeu vidéo, notons que certaines de ces configurations sont liées de manière plus naturelle à des éléments technologiques dont on connaît la grande disparité historique. Comme le remarquait Ryan de manière générale et Grodal et Gregersen plus spécifiquement à propos des interfaces vidéoludiques, chaque dispositif suppose un potentiel spécifique – des *affordances* – qui favorise inmanquablement certaines feintises. Relativement peu de domaines d'action peuvent être interpellés de manière isomorphe. Même la Wii Motion Plus qui vient suppléer les lacunes de la Wiimote ne peut reproduire l'ensemble de la sphère actantielle quotidienne; de manière triviale, et pour ne citer que deux aspects, ces interfaces ne peuvent capter les déplacements des jambes et font la sourde oreille aux directives qu'un néophyte pourrait essayer de proférer verbalement. De la même manière que le cadre des feintises audiovisuelles idéalise la vision, les capacités spécifiques des différentes interfaces contribuent à « cadrer » l'interactivité en limitant une sphère d'action d'autant plus facile à maîtriser pour le joueur. Comme nous serons en mesure de le constater, les jeux qui utilisent les interfaces les plus « naturelles » ont tout de même

recours à des formes de mapping beaucoup plus simples, et les concepteurs des premières générations ont trouvé bien des moyens pour réintroduire une parenté entre le joueur et l'avatar au niveau de l'effort déployé. Nous présentons ici certaines des configurations les plus typiques de l'actantialisation vidéoludique, des plus « naturelles » aux plus arbitraires et synthétiques. Ce sera l'occasion de découvrir, dans tous les cas, les nombreuses stratégies de potentialisation qui affectent l'orchestration de l'action dans le jeu vidéo.

Les interfaces de captation du mouvement comme la Wiimote prolongent l'idéal exploré par certaines expériences d'ocularisation ou de focalisation interne; à travers l'isomorphisme de la manipulation actuelle et de l'action représentée, la feintise propose ici encore un peu plus littéralement une expérience de « première main ». De manière intéressante, l'adoption d'un **arrimage isomorphe** n'évacue que très rarement la potentialisation des gestes effectués par le joueur. Comme l'ont souligné Grodal, Gregersen et plusieurs autres, il est tout à fait possible – et même préférable – d'exécuter des « mouvements miniatures » avec la Wiimote afin d'obtenir des résultats enviables au tennis ou au golf; dans la mesure où c'est la vitesse de déplacement – et non le geste dans son entièreté – qui est captée puis transmuée en un coup de bâton virtuel, un geste effectué à moindre échelle facilite une finesse dans l'exécution que les gestes véritables ne permettraient pas (du moins, chez un sportif de calibre amateur). Plusieurs jeux se proposent de « linéariser » les actions-P de manière à favoriser l'apprentissage du joueur; dans *Cooking Mama: Cook Off*, il suffit d'agiter la Wiimote de haut en bas ou sur l'axe de la profondeur pour trancher un oignon ou faire fondre du beurre, respectivement. Jusqu'à un certain point, l'**arrimage linéarisé** peut demeurer isomorphe en fonction de l'action représentée; la manipulation d'un objet dans l'inventaire de *System Shock 2*, ou dans l'environnement tridimensionnel de *Half-Life 2* et de *Deus Ex: Invisible War* (Ion storm, 2003) s'effectue par l'entremise d'un mouvement linéaire multidirectionnel avec la souris. Dans *Black & White* ou *Cooking Mama*, la manœuvre est complétée par un **arrimage temporalisé** : le joueur maintient le bouton droit de la souris ou le bouton A de la Wiimote enfoncé pour déplacer des objets sur la carte du monde (figure 6-1) ou un légume dans sa marmite, et ces derniers se libèrent de la main virtuelle aussitôt que la pression sur l'interface est relâchée. Malgré la différence inévitable entre les objets fictifs manipulés et

les interfaces actuelles, l'isomorphie est établie au niveau de la pression exercée. Mais aussitôt sorti du domaine manuel, les arrimages linéaire et temporalisé perdent ce caractère isomorphe; un déplacement de l'avatar corporel géré par la souris ou un levier directionnel rétablit un lien clairement symbolique entre le bras de l'utilisateur et une paire de jambes fictives. Malgré tout, la concordance temporelle constitue pour Klevjer l'un des éléments déterminants du concept de tangibilité et de la parenté phénoménologique qu'il suppose.



Figure 6-1 La main virtuelle du joueur se saisit d'un fidèle en train de se noyer dans *Black & White* (Lionhead Studios, 2001; fragment)

Certaines interfaces analogiques fondées sur le principe du potentiomètre permettent de transposer la pression exercée de manière graduelle. L'**arrimage progressif** se révèle plus clairement isomorphe lorsque la feintise implique un dispositif technologique de même acabit, particulièrement les simulations de course où l'accélérateur est contrôlé par l'entremise d'une gâchette analogique (*Project Gotham Racing*, Bizarre Creations, 2001). Mais plusieurs autres situations fictives bénéficient d'un arrimage similaire. La démarche progressive de l'avatar se retrouve dans un grand nombre de jeux en ocularisation interne (*The Elder Scrolls 3: Morrowind*) ou étendue (Sam Fisher dans *Splinter Cell*). Souvent, c'est l'ocularisation elle-même qui se déploie de manière graduelle; à partir du levier analogique contrôlé par le pouce, il est possible de faire évoluer le point

de vue avec plus ou moins de rapidité dans toutes les directions. L'arrimage progressif suppose un effort soutenu où l'accroissement de la vitesse s'effectue aux dépens de la finesse d'exécution, non seulement en ce qui a trait à l'orientation de l'avatar corporel dans l'espace – qui demeure l'une des fonctions principales du levier analogique – mais également en ce qui concerne les autres manipulations que le joueur doit effectuer en parallèle.

L'actantialisation peut également orchestrer les équivalences fictives à partir de la combinaison ou du séquençage de manœuvres plus élémentaires. Plusieurs sous-catégories peuvent ici être répertoriées en fonction de la longueur et du caractère plus ou moins contraignant des séquences que le joueur doit assimiler. *Breakdown* constitue un exemple minimal d'**arrimage séquencé**. Afin de prendre des munitions ou de manger une barre énergétique, le joueur doit effectuer une série d'actions-P sans véritable pression rythmique : appuyez sur « X » une première fois pour déployer la main de Dereck Cole, une deuxième fois pour se saisir de l'objet, et une troisième fois pour l'utiliser. Les concepteurs ont visiblement pris soin de concrétiser mécaniquement une séquence d'action qu'une majorité de jeux – nous y reviendrons sous peu – négligent habituellement. Les jeux de combats (*Street Fighter 2*) ont misé depuis longtemps sur des combinaisons de manœuvres directionnelles et ponctuelles, orchestrées selon un timing rigoureux afin de déclencher des attaques plus complexes et souvent essentielles à la réussite du joueur. Le principe de « rechargement actif » dans *Gears of War* fonctionne selon un arrimage similaire : le joueur dispose d'une courte fenêtre d'opportunité – une fois qu'il a entrepris de remplacer son chargeur de munitions – pour appuyer une seconde fois sur le même bouton afin de voir son avatar effectuer le geste avec une rapidité accrue. De manière similaire, plusieurs jeux de sports intègrent une jauge où l'évolution d'une ligne de force abstraite indique au joueur le timing idéal de la manœuvre à effectuer (*Links LS Classic*, Access Software, 2002, figure 6-2). Les adaptations classiques des Jeux olympiques (*Winter Games*, Epyx, 1985) misaient fréquemment sur le séquençage répétitif de quelques boutons ou positions directionnelles pour établir un parallèle entre l'effort du joueur et de son avatar. Les séquences de *quick time event* constituent l'exemple parfait d'un séquençage beaucoup plus étendu; afin de réussir les cours de chimie de Jimmy Hopkins

(*Bully*, figure 6-2), le joueur doit effectuer une douzaine de manœuvres consécutives. À la limite, un jeu comme *Guitar Hero* (Harmonix, 2005) repose sur une très longue séquence qui permettra au joueur de reproduire ses chansons favorites; les joueurs « professionnels » mémorisent littéralement de très longues séquences de notes virtuelles, à partir d'un arrimage qui se veut également isomorphe grâce à l'interface dédiée.



Figure 6-2 À gauche : arrimage séquentielle dans *Links LS Classic* (Access Software, 2002); à droite : arrimage séquentielle dans *Bully* (Rockstar Vancouver, 2006)

Dans tous les cas que nous venons de mentionner, les gestes actuels de l'utilisateur sont potentialisés – littéralement transformés, augmentés en puissance ou enrichis de dimensions absentes dans le cas d'un arrimage isomorphe : dans *Wii Tennis* ou *Cooking Mama*, les gestes plus raffinés supposés par la feintise sont subsumés par le geste « satisfaisant » de l'utilisateur. Une fois écartés la captation gestuelle, la linéarisation, la temporalisation constante et le séquençage des manipulations, on retrouve la forme d'arrimage la plus fondamentale de l'aventure vidéoludique. L'**arrimage ponctuel** incarne toute la puissance symbolique de l'actantialisation qui opère dans le jeu vidéo, où l'effort virtuel est assimilé à une simple pression. Cette dernière équivaut potentiellement à n'importe quoi; outre l'isomorphie plus ou moins évidente – soulignée par Marie-Laure Ryan – entre ce geste et l'utilisation d'une arme à feu, le bouton digital est tout aussi utile à la réalisation de sauts ou d'acrobaties improbables qu'à la conversation ou au marchandage avec des entités fictives. Or, il existe plusieurs occurrences où cette dimension synthétique acquiert un statut beaucoup plus évident. Alors que les configurations bien connues des

joueurs et des concepteurs que nous avons dégagées jusqu'à maintenant étaient fondées sur un effort d'apprentissage ou d'exécution supplémentaire, celles – moins bien documentées – que nous allons présenter à l'instant supposent une économie d'efforts qui va bien plus loin que l'équivalence ponctuelle minimale.

L'**arrimage contextuel** constitue un moyen efficace pour potentialiser l'action du joueur à partir des configurations que nous avons dégagées jusqu'à maintenant. Une même manipulation actuelle peut être transmuée en une variété de gestes en fonction de la situation spécifique dans laquelle se trouve l'avatar. Plusieurs genres ont misé sur une manœuvre « fourre-tout », strictement ponctuelle, qui permet au joueur d'ouvrir des portes, d'activer divers mécanismes ou encore de consulter des documents (*Splinter Cell*). La fonction « use » (utiliser) dans le jeu d'aventure a évolué vers un statut équivalent. Dans les jeux d'aventure textuels, elle est dédiée en grande partie à l'utilisation d'objets mécaniques ou électroniques parmi une grande variété de manipulations possibles. Son intégration sous forme graphique et séquencée⁴ correspond à une simplification des entrées possibles, à la faveur d'une seule instruction globalisante qui s'adapte à la portion d'univers sélectionnée et engendre des actions que le joueur n'aura pas toujours eu la sagesse de prédire. L'arrimage progressif qui permet de gérer l'évolution dans l'espace d'Altair (*Assassin's Creed*) est également enrichi d'éléments contextuels : lorsqu'il déambule à faible vitesse dans la foule, une pression soutenue du « fil » associé aux jambes permet à l'avatar de se faufiler entre les passants de manière furtive, alors qu'elle est transmuée en une variété de cabrioles et d'envolées acrobatiques lorsqu'il doit s'échapper d'une situation trouble à vive allure.⁵ Dans le jeu de stratégie en temps réel, les manœuvres de type « pointez et cliquez » acquièrent une signification différente en fonction de l'unité et de la portion d'environnement sélectionnées; au sortir d'une séquence de clics, une moissonneuse ira récolter ou décharger ses réserves, alors qu'un char d'assaut partira en éclaireur ou initiera une attaque. Encore ici, le *quick time event* représente un exemple extrême d'arrimage contextuel : un même bouton, selon la situation représentée à l'écran et la fantaisie des

⁴ Par exemple dans les jeux de Sierra-on-Line au début des années 90, un pointeur-écran en forme de main est d'abord sélectionné, puis déplacé vers un objet présent dans la scène représentée.

⁵ Le manuel d'instruction précise d'ailleurs ces possibilités d'action dans une section intitulée « Contextual Puppeteering Controls ».

concepteurs, pourra déclencher une grande variété d'actions. Il est impossible de deviner avec exactitude le geste qui sera perpétré par Dirk dans *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983) ou Kratos dans certains segments de *God of War*; la seule certitude, pour le joueur, est qu'il dirige l'avatar corporel de manière parcellaire et inconsistante.⁶

Face à la complexité relative des manœuvres effectuées dans les univers tridimensionnels contemporains, les concepteurs ont développé des algorithmes qui comblent un déficit potentiel d'acuité chez le joueur. L'**arrimage assisté** s'ajoute ainsi le plus souvent aux arrimages linéaire ou progressif de manière à parfaire un geste fictif. Dans *inFamous*, l'avatar possède des capacités acrobatiques exceptionnelles qui lui permettent notamment d'escalader plusieurs éléments urbains de la cité post apocalyptique Empire City – poteaux d'électricité, gouttières, etc. – avec une aisance hors du commun. Et pour cause : lorsque le joueur propulse son avatar corporel dans les airs, le guidage qu'il effectue avec le levier analogique est suppléé; Cole McGrath est attiré comme un aimant par plusieurs aspects du décor, y compris les fils électriques qui lui permettent de naviguer entre les différents édifices. Le jeu de tir à la première personne intègre fréquemment ce genre d'assistance – spécialement sur console, où le point de vue est contrôlé par un levier analogique qui ne permet pas la même précision que la souris – et redirige les balles virtuelles vers la cible alors que la visée initiale du joueur se situait clairement en périphérie.⁷ Une version radicale de l'assistance fournie par le système correspond à ce qu'il convient d'appeler l'**arrimage démembré** (ou automatisé). L'actantialisation est inévitablement « fracturée » lorsque, dans *Wii Tennis*, les manipulations du joueur n'ont aucune incidence sur les déplacements de son Mii; pour le joueur, la simulation du tennis se limite aux mouvements de raquette et propose ainsi un corps virtuel forcément démembré.

⁶ Le cas de *Dragon's Lair* est particulièrement intéressant, dans la mesure où le recours à un mapping strictement ponctuel et contextuel vient remettre en question l'attachement potentiel du joueur à l'avatar. La fiche descriptive du jeu sur la base de données KLOV (www.klov.com) est tout à fait révélatrice à ce sujet; alors que l'introduction générale affirme « the player assumes the role of Dirk The Daring », on peut lire dans la section sur la jouabilité que « you do not control Dirk, rather you direct him in what to do ».

⁷ Plus avant, on pourrait concevoir une implémentation plus simple d'une action fictive comme un type d'arrimage assisté, par exemple le processus de visée qui évacue l'arrimage linéaire ou progressif effectué sur un levier et se résume à un arrimage temporalisé – un bouton « lock on » – ou encore le découpage de cette même visée en deux ou trois positions prédéfinies.

Ce « démembrement » a connu de nombreux moments de gloire dans l'histoire du jeu vidéo; dans *Operation Wolf* (Taito, 1987) – qui implique à l'origine une interface mimétique (un fusil en plastique) – et plusieurs jeux de tir classiques, les déplacements dans l'espace en 2D (*Raiden*, Seibu Kaihatsu, 1990), en 3D orientée (*Space Harrier*, Sega, 1985) ou en 3D complète (*Time Crisis*, Namco, 1995) sont déjà plus ou moins automatisés et le joueur se contente d'orienter son avatar corporel sur les axes latéraux et horizontaux. Considérant les *affordances* de la Wiimote, on s'étonne peu face à la prolifération de ce registre « sur rails » dans la ludothèque de la Wii (*Resident Evil: The Umbrella Chronicles*, Capcom, 2007; *Dead Space: Extraction*, Visceral Games, 2009; etc.).

Pour compléter ce survol des principales configurations de l'actantialisation vidéoludique, il importe de présenter deux variantes d'une occurrence particulièrement intéressante : l'**arrimage couplé**. Dans les deux cas, la potentialisation n'opère plus strictement entre la manipulation actuelle et sa transposition fictive, mais bien entre une première équivalence fictive et une série d'actions que cette dernière subsume.

Premièrement, le jeu vidéo propose plusieurs cas où l'actantialisation tire profit de ce que Genette appelait l'itératif, à savoir un jeu sur la fréquence, où la nature répétitive d'un événement est invoquée pour mieux alléger ultérieurement le récit d'événements similaires. L'équivalent vidéoludique consiste à minimiser la répétition d'actions apparentées, selon un coefficient plus ou moins élevé, mais toujours dans le but d'idéaliser une expérience potentiellement monotone. Le déferlement de jeux musicaux depuis la parution du premier *Guitar Hero* constitue une manifestation évidente de cette stratégie d'actantialisation. Les interfaces mimétiques – des instruments miniatures en plastique – ont de toute évidence été conçues dans le but de permettre un arrimage isomorphe qui a été garant du succès encouru par les franchises. Ce mapping est augmenté : le fait d'enclencher deux boutons digitaux lors d'une manipulation qui évoque celle d'un guitariste correspond dans la feintise ludique à un pincement des cordes d'une grande finesse, et éventuellement à la production d'un accord. Mais au-delà de cette potentialisation, le fait de jouer une note subsume également plusieurs autres notes entendues dans la chanson originale, dans un

ratio qui varie selon les pièces et le degré de difficulté sélectionné par le joueur.⁸ À l'autre extrême, l'actantialisation itérative permet d'occulter des actions répétitives qui recouvrent une somme d'efforts considérables. Déjà dans le jeu d'aventure textuel, le fait de taper « north » ou toute autre direction cardinale afin de provoquer un déplacement pouvait engager l'avatar textuel sur un périple de distance variable. Dans les environnements ouverts de plusieurs jeux de rôle (*The Elder Scrolls III: Morrowind* et son successeur, notamment), le joueur peut éviter de parcourir à nouveau la distance qui le sépare des lieux déjà connus dans l'univers; un simple menu de « traversée rapide » s'affiche et lui propose d'éluder complètement le voyage familier.

Les jeux vidéo qui misent sur une représentation plus réaliste du quotidien – et plus spécifiquement de la sphère du travail – évitent un conflit potentiel avec leurs visées ludiques par l'entremise de l'actantialisation itérative. Les deux volets de la série *Shenmue* ont notoirement intégré cette dimension; lorsque Ryo travaille au chantier naval au début du deuxième opus, il ne devra déplacer que quelques caissons – selon les directives un peu farfelues de son collègue Delin – afin de compléter un quart de travail qu'on devine beaucoup plus long grâce à l'utilisation d'une convention visuelle classique (un fondu au noir).⁹ On a droit à une mise en scène similaire dans *Mother 3* : afin de pouvoir accéder au club Titiboo, le joueur doit travailler à temps partiel dans l'une des usines contrôlées par l'armée des Pigmasks. Dans les bas-fonds de la mine, il devra retrouver puis guider jusqu'à la surface trois hommes d'argile affaiblis. Durant les quelques minutes nécessaires à la réalisation de la tâche, tout un quart de travail s'est écoulé; à la sortie de l'usine, il fait nuit. Même si aucun signe concret ne permet d'assimiler la séquence à une actantialisation itérative, la répétition de la tâche est évoquée de manière implicite.¹⁰ Enfin, certaines séquences d'*Heavy Rain* proposent un mapping itératif dans un registre isomorphe, par

⁸ Pour une réflexion similaire qui se consacre pleinement à *Guitar Hero*, voir Arsenault (2008).

⁹ Cette séquence provoque une incohérence notable au niveau de la représentation du temps, qui défile à un rythme constant tout au long du jeu, et qui n'est aucunement affectée par cette ellipse itérative. Les nombreux paradoxes temporels qui émergent du conflit entre le temps représenté et le temps du joueur ont notamment été étudiés par Jesper Juul dans *Half-Real* (2006:141-162).

¹⁰ Dans son « Let's Play... » dédié à *Mother 3* sur Youtube, l'utilisateur chuggaacrooy commente ce passage sans ménager les bâillements et remarques ironiques comme « oh we're having *so much fun* ». En ligne : <<http://www.youtube.com/user/chuggaacrooy#p/search/4/UKMXpFL4pKM>>.

exemple lorsque Ethan, au tout début de l'aventure, doit compléter un dessin technique pour un client. Le joueur applique une pression sur le levier analogique similaire à celle exercée par l'avatar sur son crayon, et après avoir tracé deux ou trois lignes correctement, une courte séquence cinématique présente l'avatar qui complète le dessin; ici, trois lignes valent littéralement plusieurs dizaines d'autres.¹¹

Le deuxième type qui retiendra notre attention n'implique plus simplement la répétition automatisée de gestes semblables, mais bien la condensation de plusieurs gestes distincts sous une même manipulation. Les exemples les moins évidents – et sans doute les plus significatifs – se retrouvent dans les jeux qui misent sur un contrôle direct des principales actions. Pour ramasser les recharges de munitions ou les items associés à la restauration de l'intégrité physique (aliments, médicaments, kit de survie, etc.) disséminés aux quatre coins des univers ludiques axés sur le tir ou le combat, il suffit pour le joueur d'orienter l'avatar corporel ou le point de vue adéquatement. Dans *Commando* (Capcom, 1985) ou encore *Doom*, l'action fictive « marcher sur » en implique une autre – « se saisir de » – qui ne sera pas concrétisée de manière visuelle. De la même façon, « se saisir de » équivaut aussi à « utiliser l'objet » si l'avatar ne dispose pas d'un espace d'inventaire pour stocker les ressources; l'indicateur de vitalité des tortues ninjas (*Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time*, Konami, 1991) ou du marine de l'espace (*Doom*) augmente aussitôt que le joueur marche sur une trousse de survie. Dans les jeux de plateforme comme *Trolls and Tribulations* (Jimmy Huey, 1984) ou *Jim Power in Mutant Planet* (Digital Concept, 1992), la manipulation de ressources simples – typiquement une clef, ou des objets qui occupent une fonction similaire – est effectuée automatiquement par l'intrigant, sitôt que le joueur se décide à diriger son avatar vers l'obstacle. On s'en souvient, c'était déjà la prétention de *Breakdown* que de concrétiser au niveau des mécaniques ces gestes demeurés implicites jusqu'alors, au risque de confronter le joueur à une mise en scène qui

¹¹ On pourrait aller plus loin et dire que c'est l'itératif qui régit implicitement les figures d'interaction sociale dans de nombreux jeux. Afin de séduire certaines consœurs – et même certains confrères – de l'académie Bullworth, le jeune Jimmy Hopkins (*Bully*, Rockstar Vancouver, 2006) doit simplement ouvrir la conversation et offrir un présent; à travers ces gestes banals, résonne l'écho de nombreuses situations similaires que le joueur n'aurait sans doute pas la patience d'exécuter dans le monde virtuel.

se rapproche de la cinématique. Or, il apparaît évident que la non-concrétisation des gestes dans les cas que nous venons d'expliciter ne dépend pas simplement des nombreux obstacles techniques ou des coûts de production limités; au cœur du design vidéoludique s'imisce un concept opposé qui se révèle un facteur d'idéalisation particulièrement efficace.

Concrétisation / irréalisation

Nous avons relevé au chapitre précédent la fascination de Klejver pour une concrétisation audiovisuelle progressive de la sphère actantielle dans le domaine vidéoludique. Un rapport constant entre les manipulations actuelles de l'utilisateur et la manifestation écranique des actions – dont la mise en scène gagne progressivement en richesse et en subtilité – est au cœur du concept de tangibilité défini par l'auteur. Dans leur étude de l'interactivité, Grodal et Gregersen ont également souligné le rôle déterminant des conséquences audiovisuelles engendrées par les actions-P dans l'attrait exercé par la fiction vidéoludique (2009:70). Ce feedback audiovisuel définit l'interactivité dans une large mesure, mais à la lumière des exemples que nous avons fournis dans la section précédente, il apparaît essentiel de réaffirmer une réalité toute simple : la distribution de l'information concernant les changements d'état provoqués par les manipulations du joueur ne dépend pas toujours d'une mise en scène réaliste de l'action, et mise fréquemment sur une abstraction assumée qui éloigne la feintise d'une expérience anthropomorphe au profit d'une posture idéalisée.

À bien des égards, le jeu vidéo contemporain est tiraillé entre les pôles de la concrétisation et de l'irréalisation, et cette tension se manifeste parfois dans un même segment de jouabilité. La manipulation de ressources constitue ici un cas particulièrement intéressant. L'utilisation d'une trousse de survie – qu'elle soit activée par l'entremise d'une correspondance symbolique ponctuelle (« appuyez sur X ») ou d'un arrimage couplé (« marcher sur ») – est une manœuvre courante qui subsume une séquence d'action qu'on devine parfois très complexe, notamment si l'on prend en considération les soins qui devraient logiquement être prodigués à un corps blessé par balle. Dans *Call of Cthulhu*.

Dark Corners of the Earth, les concepteurs ont choisi de concrétiser un peu plus cette action usuelle; en fonction de la blessure essuyée par son avatar corporel, le joueur devra effectuer quelques actions précises dans une séquence souhaitable : désinfecter une plaie, la refermer avec du fil à coudre au besoin, y appliquer un pansement, etc. Alors qu'il explicite une séquence d'actions jusqu'alors occultée par les conventions actantielles que nous avons présentées, ce segment jouable ne relève pas moins d'un registre hautement symbolique : le joueur choisit la ressource appropriée dans un menu qui correspond à son inventaire, et les pansements et autres ressources apparaissent comme par magie aux côtés de la représentation corporelle affichée à la droite de l'écran (figure 6-3). Il aurait été possible pour les concepteurs de concrétiser encore plus pleinement ces manipulations, par l'entremise d'une série de courtes cinématiques (*Breakdown*) ou à l'aide d'un contrôle progressif isomorphe, comme en font foi les segments de *Heavy Rain* où le joueur effectue des manœuvres rotatives pendant que son avatar Madison Page panse les blessures du protagoniste Ethan Mars. Or, *Dark Corners of the Earth* opte plutôt pour une concrétisation partielle – et passablement alambiquée – du geste; lorsque ces manipulations sont terminées, l'ocularisation interne est prise en charge par le système et une courte cinématique évoque l'utilisation de ressources médicales.



Figure 6-3 Gestion de l'intégrité physique dans *Call of Cthulhu. Dark Corners of the Earth* (Headfirst, 2005)

Dans le cadre d'une réflexion sur la concrétisation vidéoludique, les implications de l'interface écranique sont tout à fait fascinantes. Dans *Half-Life* comme dans plusieurs jeux de tir, le joueur peut accéder à un menu de sélection, c'est-à-dire à une ocularisation abstraite qui vient fracturer le point de vue pour présenter au joueur l'arsenal à sa disposition. Le menu qui présente l'inventaire parfois monumental accumulé dans le jeu de rôle participe d'une logique similaire. À travers ce menu se dessine une perspective mentale des choix qui définissent l'avatar vidéoludique; la manipulation du joueur est associée à cet acte mental de sélection bien plus qu'à l'idée de « prendre une arme ». Ainsi, prendre une décision – à travers les choix qui s'offrent à l'avatar – résume déjà un autre geste, celui de prendre effectivement une arme et de la déployer en prévision d'une confrontation.¹² L'argument que nous avançons ici consiste à dire que, dans ce registre d'interaction qualifié de symbolique par Klevjer, où l'interface matérielle est redoublée par l'entremise de menus écraniques, s'opère effectivement un redoublement significatif : c'est la perspective mentale de l'avatar qui est concrétisée pour mieux subsumer des gestes corporels plus évidents qui eux – précisément – n'auront pas à être concrétisés de manière intégrale, sans pour autant que la feintise devienne ambiguë ou incomplète pour le joueur. Alors que dans *Morrowind* et *Oblivion*, un simple clic sur l'épée ou la pièce d'armure convoitée par le joueur provoque un changement abrupt dans la représentation visuelle de l'avatar, c'est la dimension sonore qui vient évoquer l'action de « prendre un item » dans l'inventaire.

Nous voici enfin mieux armés pour nous attaquer au bastion le mieux protégé dans notre quête de l'avatar vidéoludique. Au dernier chapitre, la conception d'un point de vue « télescopique » où s'active un univers « miniature » – associée aux jeux de gestion plus particulièrement – a été révisée à la lumière des théories de l'ocularisation et de l'actantialisation; le point de vue synthétise dans « l'oeil mental » du gestionnaire un grand nombre de sources focales. Lorsqu'ils proposent au joueur d'interagir avec cette ocularisation synthétique par l'entremise d'icônes ou du pointeur-écran, ces jeux

¹² Dans plusieurs jeux, le joueur peut le plus souvent effectuer sa sélection par l'entremise de « raccourcis » sur le clavier ou la manette, plus rapides et efficaces, où un simple bouton correspond à l'action de prendre une arme dans l'inventaire.

condensent un grand nombre d'actions et d'efforts imaginaires. Bien sûr, au moment où il sélectionne plusieurs unités de combat d'un seul geste avec la souris pour mieux orienter ces dernières sur la carte du monde, le joueur n'a pas à imaginer son alter ego fictif en train d'ouvrir un canal de communication avec ces unités et de verbaliser la commande et les coordonnées – même si la réponse verbale des unités est effectivement concrétisée dans un grand nombre de cas depuis le titre fondateur (*Dune 2. The Building of a Dynasty*, Westwood Studios, 1992); lorsqu'il sélectionne dans une liste d'icônes l'édifice ou l'unité de combat qu'il veut construire, il n'a pas à revoir mentalement ce que le geste implique de planification et de communication avec des subalternes – une séquence d'action qu'il ne connaît par ailleurs pas nécessairement très bien. Mais rien de ceci n'endigue le potentiel de fictionnalisation; même s'il n'en connaît pas tous les détails et n' imagine pas toutes les étapes de la situation évoquée, le joueur sait que ces gestes impliquent des équivalences fictives qui dépassent largement les manipulations qu'il effectue par l'entremise de cette représentation interactive hautement idéalisée. C'est précisément l'attrait de l'actantialisation synthétique et de la concrétisation partielle que de permettre au joueur de s'impliquer cognitivement au niveau de l'univers représenté, sans s'inquiéter des menus détails qui rendraient ce genre d'expérience trop lourde, parce que trop longue ou complexe. Lorsque la concrétisation audiovisuelle cède la place à une manifestation plus ou moins abstraite des choix qui s'offrent au joueur et de leurs conséquences sur l'univers fictif, l'instance vidéoludique iréalise l'action fictive, et cette dernière acquiert inévitablement un caractère synthétique.

De nombreuses pistes d'investigation se dessinent déjà pour approfondir le questionnement autour de l'actantialisation vidéoludique. À partir des observations effectuées au cours de cette section, il apparaît évident que la concrétisation d'une même sphère actantielle peut varier grandement d'un jeu à l'autre. La préparation d'une omelette ou le combat de rue sont a priori des domaines d'activité plus circonscrits que le pilotage d'un Airbus A380 ou la gestion d'une armée, mais ce sont les concepteurs qui décident ultimement de concrétiser de manière plus ou moins extensive les rouages implicites d'une situation fictive à travers les mécaniques de jeu et la simulation des conséquences. Le contrôle d'un appareil aérien peut se limiter au déplacement bilatéral de l'avatar véhiculaire

à l'écran (*1941 : Counter Attack*), ou intégrer des douzaines de commandes pour gérer l'altitude ou la puissance des moteurs, et ainsi se rapprocher d'une véritable simulation.¹³ Même lorsqu'elle est en mesure d'interpeler une sphère actantielle de manière apparemment naturelle, l'actantialisation vidéoludique dépend toujours en définitive de l'intégration effective des manipulations dans le moteur de simulation. Les analyseurs syntaxiques des jeux d'aventure textuels permettent en théorie d'écrire n'importe quelle commande, mais bien peu d'actions fictives sont concrétisées par le système, et une restitution complexe de l'action nécessiterait bien souvent la simulation de conséquences physiques élaborées. Or, la compréhension du langage par les systèmes informatiques est une réalité encore éloignée, et la modélisation des aspects physiques qui régissent nos interactions au sein de l'univers est inévitablement parcellaire. La simulation parfaite n'existe pas. Sous le naturel apparent de certaines interfaces se cache un découpage souvent pointu de l'effort déployé qui normalise la performance du joueur en fonction des paramètres intégrés dans le système.¹⁴

Enfin, il faudrait prendre en considération le découpage rythmique de l'expérience interactive, qui varie grandement en fonction de plusieurs critères: segmentation en niveaux plus ou moins longs, points de sauvegarde plus ou moins fréquents, etc. La complexité de la simulation et le découpage de l'expérience déterminent grandement l'effort déployé par le joueur, que ce soit au niveau de l'apprentissage ou de la continuité du stress de performance vécu en cours de partie. Une étude plus approfondie de ces dimensions permettra d'offrir un compte-rendu plus précis de la médiation de l'effort par l'actantialisation vidéoludique; une partie de ce travail sera effectué au cours du derniers chapitre.

¹³ La centaine de touches du clavier alpha numérique suffit à peine pour intégrer toutes les fonctionnalités d'un avion de ligne commercial dans *Flight Simulator X* (Microsoft Game Studios, 2006). *FIFA 08 Soccer* (EA Canada, 2007) offre un autre exemple de découpage extrême; des dizaines de manœuvres effectuées par les joueurs professionnels ont été intégrées au système. Dans le souci constant de réinvestir le domaine ludique, ces expériences proposent généralement plusieurs modes de jeux qui ne nécessitent pas la maîtrise de l'ensemble du découpage.

¹⁴ Pour une réflexion un peu plus étayée concernant cette tension entre l'idéal de la simulation et la nécessité de la prescription ludique, voir Therrien (2006).

Au-delà des différentes déclinaisons que nous avons relevées, une conclusion s'impose : l'instance vidéoludique fondamentale a su développer un ensemble de stratégies particulièrement efficaces pour idéaliser l'expérience interactive du joueur, et un grand nombre de configurations typiques émergent à partir du dosage plus ou moins heureux de ces différentes stratégies d'arrimage. Afin de bien synthétiser les acquis de cette partie, et avant de voir les implications de ces acquis sur la problématique du positionnement dans le cadre des institutions fictionnelles, nous proposons de survoler certaines configurations typiques de la feintise vidéoludique à partir de quelques jeux phares.

De quelques configurations immersives vidéoludiques

Avant d'aller plus loin, il est nécessaire de récapituler les différentes catégories pertinentes et d'expliquer les modalités de leur organisation sous forme de tableau (figure 6-4).

Figure 6-4 Exemple de tableau	
Figure	Combat; Progression spatiale; ...
Ocularisation	Interne; Étendue; Mentale; ... / Augmentée
Arrimage	Isomorphe; Linéaire; Séquencé; Itératif; ...
Manifestation audiovisuelle	Concrète; Partielle; Abstraite Simultanée; Décalée

La rangée supérieure spécifie une figure d'interactivité, c'est-à-dire une sphère actantielle spécifique (progression dans l'espace, combat, relations sociales, etc.) représentée dans l'univers fictif du jeu, et qui regroupe un ensemble plus ou moins grand de manipulations effectuées par le joueur. La seconde rangée précise l'ocularisation, à savoir le point de vue qui soutient l'action fictive, en fonction des distinctions que nous avons effectuées au dernier chapitre; elle pourra être interne, étendue, mentale ou résolument abstraite et même linguistique. Lorsque le point de vue est enrichi par un indicateur qui transsémiotise un élément lié à l'action fictive, le qualificatif « augmentée » apparaît également dans cette section du tableau. Un point de vue complètement pris en charge par le système,

indépendamment des déplacements de l'avatar corporel ou d'un contrôle direct de la caméra virtuelle, est désigné par la mention « automatisée ». Dans la mesure où les jeux vidéo divisent fréquemment l'espace écranique entre plusieurs registres visuels redondants ou complémentaires, le caractère « / » a pour fonction de signifier cette fracture. La catégorie « arrimage » précise les différents registres de potentialisation impliqués dans la mise en jeu de la sphère actantielle. Dans l'éventualité d'un arrimage couplé, une parenthèse vient préciser les autres actions fictives associées à la sphère actantielle. Enfin, « manifestation audiovisuelle » permet de distinguer parmi différents degrés de concrétisation / d'irréalisation des gestes fictifs. Elle ne correspond pas à tout coup au type d'ocularisation déployé au moment où le joueur effectue ses manipulations, pas plus qu'elle n'implique nécessairement la synchronicité par rapport à ces dernières; la manifestation peut être largement concrète, partielle ou purement abstraite, de même que simultanée ou décalée. Encore ici, un éventuel redoublement sera signifié par la barre oblique « / ».

Une brève étude comparative d'une même situation fictive intégrée dans plusieurs genres suffira à démontrer la pertinence de toutes ces distinctions. Une figure d'interactivité courante comme le combat peut être représentée par l'entremise d'un arrimage isomorphe et se manifester de manière largement concrète; voilà la configuration initiale de la boxe dans *Wii Sports* (Nintendo, 2006). Dans ce cas précis, l'ocularisation est clairement idéalisée : non seulement le point de vue est étendu par rapport à celui de l'avatar corporel, mais ce dernier apparaît de manière translucide au besoin, et un indicateur circulaire représente de manière synthétique les variations de sa santé physique (figure 6-5).



Figure 6-5 Wii Sports (boxe)

Figure	Combat
Ocularisation	Étendue Augmentée
Arrimage	Isomorphe
Manifestation audiovisuelle	Concrète Simultanée

Dans les jeux d'action populaires comme *God of War* ou *Ninja Gaiden* (Team Ninja, 2004) l'actantialisation mise plutôt sur quelques arrimages ponctuels et sur le séquençage de quelques boutons pour déclencher les nombreuses capacités offensives de Ryu Hayabusa. La série *God of War* redouble littéralement la figure « combat » entre la configuration que nous venons de décrire et plusieurs séquences hautement synthétiques, à la limite du démembrement; lors des *quick time events* qui se présentent d'usage au moment d'achever un adversaire mythique redoutable, le joueur doit appuyer dans un délai raisonnable sur la touche qui apparaît à l'écran, selon une séquence d'actions-P immuables qui ne correspondent pas à une action fictive précise; ces dernières dépendent d'une mise en scène élaborée et spectaculaire, et de surcroît, pourront englober un ensemble de manœuvres offensives et acrobatiques inconsistant. Soumis à ce caractère contextuel et itératif de l'actantialisation, le joueur propulse – avec un léger décalage dans l'exécution – les envolées improbables de Kratos (Figure 6-6).



Figure 6-6 God of War III

Figure	Combat	Combat (QTE)
Ocularisation	Étendue Augmentée	Étendue Automatisée
Arrimage	Ponctuel Séquenté	Séquenté Contextuel Itératif
Manifestation audiovisuelle	Concrète - simultanée	Concrète - décalée

Les jeux de rôle façon *Ultima* ont rapidement adopté un point de vue mixte pour les séquences de combat. Sur un bouton écranique, une icône plus ou moins abstraite permet de déclencher une attaque; l'icône alterne entre une position ombragée (« enfoncée ») et sa coloration normale pour signifier, d'une part, que le coup a bien été porté, et d'autre part, que l'avatar a repris ses forces en prévision de la prochaine attaque. En parallèle, une ocularisation interne présente les ennemis et les manœuvres de ces derniers, sans que les blessures infligées par le joueur ne soient concrétisées, sinon par l'entremise des chiffres qui traduisent l'efficacité des coups portés (*Eye of the Beholder*; Figure 6-7). Le redoublement mathématique perdure encore aujourd'hui (*World of Warcraft*, Blizzard, 2004), et des séries comme *Dragon Quest* optent même pour une concrétisation décalée et

irrédelle; lorsque le joueur a fini de sélectionner les actions à partir du menu linguistique, les belligérants s'avancent tour à tour pour attaquer.



Figure 6-7 Eye of the Beholder

Figure	Combat
Ocularisation	Interne / Abstraite Augmentée
Arrimage	Ponctuel
Manifestation audiovisuelle	Partielle / Mathématique Simultanée

Nous pourrions bien entendu répéter la même démonstration avec d'autres figures, et faire ressortir de nouveau la diversité des concrétisations. Mais cette segmentation dénature quelque peu la réalité vidéoludique; une majorité d'œuvres supposent l'accumulation d'actions fictives, et l'expérience d'une figure donnée est inévitablement liée à l'actantialisation dans sa globalité, qui doit composer avec un souci constant de gratification. En organisant la démonstration selon la diversité croissante des actions, nous nous contenterons plutôt de présenter un portrait approximatif de plusieurs jeux phares qui ont agi et agissent encore en tant que modèle pour les jeux du même genre.

Le plaisir du registre isomorphe qui connaît un essor important depuis le lancement de la Wii semble reposer sur la simulation d'événements relativement simples, souvent puisés à même le domaine des activités ludiques ou divertissantes; l'effort physique soutenu exigé du joueur est compensé par la durée restreinte de la manche de tennis ou de la chanson populaire. Mais au-delà de cette délimitation temporelle avantageuse, les stratégies d'idéalisation de l'expérience pullulent. Pour « jouer de la guitare », le joueur doit actualiser une séquence précise qui défile de manière abstraite à l'écran. Alors que l'arrimage séquencé – devenu isomorphe grâce à la disposition des touches sur l'instrument miniature – évoque la production de notes et d'accords, l'expérience bénéficie d'une potentialisation itérative selon les modalités que nous avons précisées plus haut. Tout comme le tennis de *Wii Sports*, les jeux de performance musicale proposent un rôle passablement « démembré » au joueur, qui peut se concentrer sur la manipulation de son instrument pendant qu'un alter ego cinématique s'évertue à rendre la prestation scénique plus spectaculaire. L'ocularisation typique des jeux musicaux constitue un exemple frappant de registre visuel fracturé; alors que le « regard » du joueur se situe au pied d'une partition musicale qui réfère implicitement à la mémoire procédurale du musicien, l'avatar explicite du joueur s'active en arrière-plan dans une mise en image qui correspond à une ocularisation complètement automatisée, et qui s'adresse bien plus à un éventuel « public » – famille et amis – qu'au joueur en cours de prestation. Ce dernier porte attention à la manifestation visuelle symbolique qui confirme la validité de ses manœuvres sur la partition abstraite et à la concrétisation sonore de la chanson, alors que la pleine concrétisation des gestes fictifs défile en arrière-plan (figure 6-8).

Figure 6-8 Guitar Hero	
Figure	Performance musicale
Ocularisation	Mentale / Automatisée
Arrimage	Séquencé Itératif
Manifestation audiovisuelle	Abstraite / Concrète



La « vidéoludification » de divertissements populaires constitue un volet significatif, mais relativement marginal dans l'ensemble du parc vidéoludique. Le jeu d'action ou d'aventure standard suppose déjà une certaine complexité qui se manifeste par la diversité des environnements ou des revirements narratifs, et par la mise en place d'une sphère actantielle plus variée. Alors que l'attaque à distance – par l'entremise d'un arsenal militaire contemporain, médiéval ou fantaisiste – peut être mise en jeu avec un certain mimétisme selon les interfaces vidéoludiques, un registre plus clairement symbolique se révèle indispensable pour simuler la progression dans l'espace et la manipulation de diverses ressources. Ce trio actantiel constitue les fondations d'un grand nombre de genres vidéoludiques. Dans *Doom*, le joueur explore l'environnement à la recherche de suppôts sortis tout droit de l'enfer. L'ocularisation du tir est augmentée par les indicateurs de vitalité et de munitions, et la visée du joueur est assistée: lorsqu'un ennemi se trouve à un niveau supérieur ou inférieur par rapport à l'avatar corporel, les balles de ce dernier seront automatiquement orientées dans la direction appropriée.¹⁵ Pour mener à bien sa mission, le joueur doit fouiller les niveaux à la recherche de ressources qui sont rattachées aux figures spatiales et offensives; la variété de clefs d'accès et de munitions « concrétise » un peu plus chaque figure en explicitant un aspect que d'autres jeux pourront évacuer complètement.¹⁶ Outre la sélection d'une arme parmi son arsenal impressionnant, la manipulation des cartes d'accès, munitions et ressources vitales est en partie gérée par l'entremise de la figure spatiale, et mise sur une concrétisation partielle qui exploite à plein le potentiel d'évocation de courts effets sonores (figure 6-9).

¹⁵ Cet aspect de la jouabilité relève en partie de facteurs techniques (le moteur visuel utilisé gère difficilement l'orientation du regard sur un axe vertical), mais dans la mesure où cet aspect aurait pu être intégré, il nous apparaît légitime de parler d'arrimage assisté.

¹⁶ On songe ici notamment au *shoot'em up* où la monture du joueur – qu'il s'agisse d'un vaisseau futuriste (*Raiden*) ou d'une créature fantaisiste (*Dragon Spirit*, Namco, 1987) – semble disposer de ressources infinies.



Figure 6-9 Doom

Figure	Progression spatiale	Combat	Manipulation de ressources
Ocularisation	Interne	Interne Augmentée	Interne / Abstraite (armement)
Arrimage	Linéarisé	Ponctuel Assisté	Couplé (progression) Ponctuel
Manifestation audiovisuelle	Concrète – simultanée		Partielle (sonore) – simultanée

Les premiers épisodes de la série *Resident Evil* (Capcom, 1996-1999) proposent un trio actantiel tout à fait similaire à ce grand succès d'Id Software, mais les concepteurs ont choisi d'autonomiser la manipulation des ressources de manière significative. Par l'entremise d'une ocularisation mentale abstraite (le fameux écran d'inventaire où les divers objets sont représentés sous forme d'icônes), le joueur peut observer différents objets glanés au cours de l'aventure, mais surtout recharger ses armes et utiliser les items qui permettent de rétablir son intégrité physique par l'entremise de boutons écraniques.

Le jeu de rôle a été l'un des terrains les plus fertiles pour la ludification conjointe d'une grande variété de sphères actantielles. Dans *The Elder Scrolls III : Morrowind*, le joueur découvre une partie de la vaste province éponyme, combat l'adversité à l'aide d'un arsenal imposant d'armes de poing et de pouvoirs offensifs, doit socialiser avec un grand

nombre d'individus pour accomplir une variété de tâches, et manipuler un nombre phénoménal de ressources liées à tous ces aspects pour mener à bien sa quête. Contrairement à plusieurs jeux de rôle classiques, la série *The Elder Scrolls* intègre la figure du combat de manière plus concrète, par l'entremise d'un arrimage varié où la durée de la pression exercée et la combinaison de manœuvres affectent la nature et l'intensité du coup porté. Outre le recours au déplacement itératif, la progression spatiale s'y trouve concrétisée de manière plus consistante que dans les séries canoniques.¹⁷ Les trois autres sphères actantielles associées au genre ont été développées de manière substantielle, mais misent clairement sur le pouvoir synthétique de l'actantialisation vidéoludique pour alléger l'expérience. À l'aide d'une simple touche, le joueur peut équiper, consommer, combiner ou jeter les centaines d'objets différents intégrés au système; certaines fonctions (manger, équiper, utiliser) sont associées à un bouton unique et opèrent selon la nature de l'objet, ce qui correspond à un arrimage contextuel. La conversation implique une sélection mentale parmi les divers sujets pertinents; outre quelques apostrophes proférées de vive voix, elle sera concrétisée de manière purement textuelle. Le marchandage se résume lui aussi à une opération de sélection dans un menu abstrait qui représente l'inventaire des partis concernés. Enfin, le joueur doit gérer l'évolution de son avatar; lorsqu'il accumule suffisamment d'expérience, il doit distribuer des points afin d'augmenter des attributs fondamentaux comme la force et l'intelligence. La conséquence chiffrée se manifeste instantanément sur l'écran du joueur, mais c'est lors de ses aventures subséquentes qu'il sera en mesure de réaliser – de manière plus concrète – l'impact de cette supervision du développement (figure 6-10).

¹⁷ Comme nous l'avons remarqué à propos de jeux comme *Ultima* et *Phantasy Star* au troisième chapitre, la variation d'échelle entre, d'une part, les environnements urbains et donjons, et d'autre part l'univers qui sépare ces lieux, équivaut à une accélération implicite de la progression spatiale effectuée par le groupe d'aventurier; cette configuration se rapproche ainsi d'un mapping itératif, où l'environnement dégage une qualité quasi abstraite.



Figure 6-10 The Elder Scrolls III: Morrowind

Figure	Progression spatiale	Combat	Manipulation de ressources	Relations sociales	Gestion de compétences
Ocularisation	Interne / Étendue Augmentée	Interne / Étendue Augmentée	Abstraite	Mentale (conversation) / Abstraite (marchandage)	Abstraite
Arrimage	Progressif / Itératif	Ponctuel constant Séquencé	Ponctuel Contextuel	Ponctuel	Ponctuel
Manifestation audiovisuelle	Concrète – simultanée / Abstraite	Concrète – simultanée	Abstraite / Partielle – décalée	Textuelle (conversation) / Abstraite (marchandage)	Abstraite – simultanée / Concrète – décalée

La sphère « gestion de compétences » implique une distance claire entre l'utilisateur et l'avatar explicite. Elle s'apparente ainsi au mode d'immersion télescopique théorisé par Ryan et Klevjer dont l'exemple type demeure le jeu de stratégie. Selon ces théories, la distance oculaire et actantielle qui sépare le joueur des agents représentés à l'écran dans *Dune II. The Building of a Dynasty* contribuent à une expérience radicalement différente de celles – plus anthropomorphes – supposées par les concepts de tangibilité et d'intériorité. Or, nous avons relevé tout au long de cette section plusieurs jeux où un point de vue distant et une actantialisation largement symbolique ne sont pas incompatibles avec l'attachement

viscéral évoqué par rapport au protagoniste de la fiction. La caractérisation minimale de ce protagoniste – dans plusieurs jeux de stratégie notamment – au profit d’une interpellation au « tu » de l’usager pourrait-elle valider la conception d’un mode d’immersion télescopique qui se distingue franchement des jeux fondés sur le principe de l’avatar corporel? Nous voici revenus à la problématique fondamentale de cette section : l’identité de l’usager au cœur de la fiction. À la lumière du survol des différentes configurations actantielles vidéoludiques que nous venons d’effectuer, il apparaît évident que la distinction entre deux modes d’immersion mérite d’être révisée.

Redoublement et antalgie. Le corps irréalisé

Nous avons présenté, dans la première partie de cette thèse, de nombreuses avancées technologiques qui aspirent à recréer toujours un peu mieux l’expérience de la réalité perceptible, afin d’offrir aux usagers un moment de duplicité parfaite, une expérience de première main toujours plus complète au cœur d’un univers second. On pourrait croire, à l’instar de certains commentateurs, que l’avènement des interfaces gestuelles et du mapping isomorphe favorisera à terme l’établissement d’une posture de première main intégrale, où l’ensemble des actions fictives seraient commandées par le joueur et concrétisées par des leurres qui interpellent les sens de contact comme les sens de distance. Mais comme nous l’avons remarqué, sur la Wii ou sur l’interface mimétique de *Tony Hawk Ride*, l’usager risque d’être confronté plus rapidement à la lourdeur et à l’inefficacité de ses propres gestes. Considérant la nature ludique des activités représentées (sports de compétition, planche à roulettes, etc.), le malaise qui émerge autour de l’interpellation « parfaite » du corps est tout à fait révélateur des attentes maximisées quant au potentiel de gratification associé au jeu vidéo; du corps sportif au corps vidéoludique, un degré de médiation supplémentaire permet de gérer la reconfiguration des dynamiques corporelles de manière particulièrement efficace.

Dans le cadre d’une présentation sommaire des instances fondamentales associées aux différentes institutions fictionnelles, nous avons explicité une technique de mise en scène qui consiste à rabattre toutes les ressources du dispositif sur l’expérience vécue par

un personnage, qui devient dès lors la seule clef d'accès explicite vers un univers second. Dans *Lady in the Lake* ou *Breakdown*, les rouages de l'ocularisation et de l'actantialisation sont déployés de manière à concrétiser pleinement l'expérience vécue par un protagoniste. Cette dernière stratégie, nous l'avons souligné, est foncièrement paradoxale; à défaut de permettre aux usagers de vivre une expérience de première main au sein d'un univers fictif, ces derniers se trouvent confrontés à un intermédiaire évident, anthropomorphe certes, mais dont le caractère trop humain justement ajoute une certaine lenteur dans la mise en scène du regard (*Lady in the Lake*) et des actions (*Breakdown*). Tout comme l'interpellation directe du corps, le redoublement « intégral » de cette nature corporelle apporte une lourdeur inhabituelle qui semble heurter les attentes des usagers. À travers l'échec des feintises élaborées au nom de l'idéal d'immédiateté, la primauté du concept d'idéalisation dans le cadre de l'immersion fictionnelle se trouve réaffirmée a contrario.

Au début du quatrième chapitre, nous avons explicité quelques œuvres d'exception qui ont voulu restreindre la feintise à une expérience de première main, en fonction des limites de leur dispositif représentationnel : une parole sans nom, un point de vue vierge, ou un opérateur informatique inconnu. Or, il ne suffit pas d'évincer les aspects les plus évidents d'un personnage, manifesté sous le désignateur rigide de son prénom ou sous les traits rayonnants d'une empreinte photochimique, pour mettre à mal l'altérité dans un contexte d'immersion fictionnelle. La figure de l'étudiant finit tout naturellement par émerger au fil des événements relatés par le narrateur d'*Un homme qui dort* tout comme le flâneur intemporel se matérialise au fil de ses errances dans le film *l'Arche Russe*. Le sujet n'est pas bêtement défini par une liste de caractéristiques, mais surtout par un ensemble d'interactions possibles avec un univers précis. De la même manière, la posture de l'utilisateur est déterminée dans une large mesure par la nature de l'objet qui nourrit la transe immersive. Même si le logiciel qui permet au joueur de contrôler le système de sécurité dans *eXpérience 112* avait calqué à la perfection un système d'exploitation informatique usuel, la nature même du dispositif aurait proposé un rôle bien précis aux usagers, celui d'opérateur informatique, tout comme une feintise langagière ou audiovisuelle enrôle ces mêmes usagers dans une posture de narrataire ou de spectateur. Réaffirmant la détermination mimétique des postures immersives, nous rejoignons ici une proposition

centrale de Jean-Marie Schaeffer, enrichie cependant du principe essentiel d'idéalisation que nous avons mis de l'avant tout au long de cette partie. À la manière d'un fusil en plastique, les dispositifs fictionnels engagent le corps dans un mode d'être incroyablement restreint, et cette « focalisation » de l'expérience corporelle constitue un facteur d'idéalisation fondamental. Peu importe la fascination évidente pour la reproduction médiatisée de l'expérience humaine dans sa totalité et les tentatives de négation de l'altérité; au cœur d'un dispositif fictionnel, le « je » est réfracté, redoublé, mis en scène; un alter ego remonte inévitablement à la surface. Encore faut-il préciser que ce redoublement prend de multiples configurations, parfois des plus alambiquées.

Comme nous l'avons explicité tout au long de cette partie, les différentes institutions fictionnelles ont développé un grand nombre de stratégies qui s'éloignent à dessein d'une expérience anthropomorphe de première ou de seconde main afin de permettre aux usagers de se lover plus confortablement au sein de feintises parfois très complexes. Au chapitre cinq, nous avons relevé en quoi le jeu vidéo était tributaire des stratégies d'idéalisation de la vision et de distribution du savoir développées dans les domaines littéraires et cinématographiques; en registre d'ocularisation interne ou étendue, le point de vue est enrichi de différents indicateurs qui linéarisent l'environnement ou transsémiotisent la situation fictive – au risque de redoubler cette dernière – pour ultimement permettre au joueur de mieux performer. La dimension actantielle que nous avons explicitée au cours de ce chapitre poursuit bien entendu le même idéal, et à cette fin, s'appuie sur une potentialisation plus ou moins évidente des efforts fournis par le joueur, et sur une concrétisation variable des actions représentées. À partir des distinctions oculaires, focales et actantielles que nous avons dégagées tout au long de cette partie, un grand nombre de configurations potentielles émergent, et nous n'avons eu le loisir d'explicitier que quelques-unes des configurations les plus évidentes. L'exercice s'est révélé suffisant pour dégager une conclusion fondamentale : les rouages de l'actantialisation ne travaillent pas simplement à la reproduction d'une expérience de première main ou au redoublement de l'expérience corporelle par l'entremise d'un avatar explicite, mais permettent d'irréaliser en partie la dimension corporelle de manière à favoriser la gratification des usagers.

Dans *Dune II* ou *SimCity*, une posture visuelle retranchée surplombe un univers aplani et « miniature ». Le joueur peut agir au sein de cet univers par l'entremise d'outils informatiques évidents : icônes, pointeur-écran, menus, etc., et les diverses voix du système semblent l'interpeller directement, à la seconde personne. Klevjer suggère que les univers miniatures et l'interactivité instrumentale / symbolique ne sont pas compatibles avec le concept d'avatar qu'il tente de définir; « Radical miniatures, like *SimCity*, have no place for the avatar » (2006 : 123). Il ne faudrait pas conclure pour autant que l'utilisateur pénètre dans ces fictions en son nom propre. Dans la mesure où le redoublement corporel que l'on nomme l'avatar explicite n'y est pas concrétisé, la « supervision à distance » se rapproche le plus de la posture fondamentale d'opérateur informatique. Mais à la lumière des configurations que nous avons dégagées, il apparaît trop radical de poser ce type d'actantialisation aux antipodes du registre « anthropomorphe » sur l'axe progressif dégagé par Klevjer. La posture des jeux de stratégie ou de gestion tire pleinement profit des stratégies d'idéalisation de l'expérience – au niveau de la vision, du savoir et de l'action – que nous avons repérées dans l'ensemble de notre corpus; d'une certaine façon, elle concrétise un point de vue mental où les choix qui s'offrent à l'avatar sont présentés dans une clarté absolue, et où les outils informatiques usuels sont transmués dans le cadre de la feintise en un outil de communication particulièrement adapté à la supervision d'un grand nombre d'agents virtuels. La posture d'opérateur informatique idéalisée participe ainsi – au niveau de l'univers fictif – à la création d'une autre forme d'avatar explicite, celui d'un gestionnaire surhumain qui se nourrit de la vision et du savoir de ses subalternes – selon les termes établis par l'instance fondamentale vidéoludique; ce rôle est même littéralement verbalisé dans une variante du genre, le *god game*.

Lorsqu'il supervise un petit groupe d'unités pour découvrir l'univers à conquérir, où lors des séquences de combat, l'utilisateur se retrouve dans une position actantielle foncièrement similaire à celle qui prévaut lorsqu'il dirige Guybrush Treepwood (la série *Monkey Island*) dans l'environnement par l'entremise d'un pointeur-écran, ou effectue des sélections offensives dans un menu écranique pour Cloud Strife et son clan (*Final Fantasy VII*). Malgré cette interactivité « instrumentale », l'attachement des joueurs envers ces avatars visuellement concrétisés est un fait bien connu. Dans les jeux de stratégies ou de

gestion, les situations de combat ou d'exploration spatiale mise en scène par les agents qu'il dirige à distance n'excluent vraisemblablement pas une implication imaginaire plus directe de la part de l'utilisateur.¹⁸ Au cours de la troisième partie de notre thèse, nous aurons le loisir d'exposer des mécanismes qui facilitent grandement cette activité imaginaire. Ainsi, le positionnement fictif proposé par ce type de jeu se révèle particulièrement alambiqué. Mais dans *Half-Life* comme dans *SimCity*, la posture du joueur oscille inévitablement entre une position imaginaire qui se rapproche d'un avatar explicite et une certaine distance qui correspond physiquement à la réalité de l'écran bidimensionnel et aux mécanismes qui permettent d'influencer l'action. Le moi fictionnel est constamment ballotté entre une propension innée à se projeter dans une situation fictive à partir de sa connaissance préalable du monde, et les connaissances spécialisées qu'il a accumulées à propos de l'expérience médiatisée et de son fonctionnement. Sans aucun doute, les fluctuations du moi fictionnel contribuent à la richesse cognitive de ces expériences.¹⁹

En dernière analyse, le redoublement sélectif de la nature corporelle est une réalité inévitable des formes fictionnelles. La captation du visible par l'entremise d'une réaction photochimique ou la mise en boîte de divers aspects du monde actuel par des algorithmes informatiques permettent d'intégrer ce monde extérieur un tant que foyer d'énonciation dans le cadre des expériences médiatisées concernées, mais l'organisation de cette matière constitue nécessairement l'expression des modalités de compréhension et des schémas acquis par cette entité sémiotique qu'est l'être humain; toute production culturelle relève d'une réalité biosémiotique inaliénable, et constitue dès lors ce qu'il convient d'appeler un « artefact cognitif ».²⁰ Ce mimétisme de l'appareil perceptivo-cognitif a déjà été observé à

¹⁸ Klevjer, et Gingold qui lui sert d'inspiration, ne nient pas par ailleurs la possibilité de recentrement imaginaire dans le cadre des jeux de stratégies ou de gestion; « When playing *SimCity*, I mentally insert myself into my city's streets and look up and around at the surrounding buildings » (Chaim Gingold, cité par Klevjer, 2006:122).

¹⁹ Schaeffer abonde dans le même sens : « La variabilité des modalités de la posture d'immersion est un des facteurs les plus importants de la richesse cognitive des fictions artistiques, puisqu'elle permet de créer des univers fictionnels à perspectives (ou point d'accès) multiples. Il est d'autant plus remarquable que cette aptitude existe dès l'enfance, comme le montrent par exemple les jeux fictionnels solitaires à rôles multiples, où l'enfant passe d'une personification à une autre, voire alterne entre incarnation actantielle et posture narrative » (1999:258).

²⁰ À ce sujet, voir l'article de David Herman, « Narratology as a Cognitive Science » (2000).

plusieurs niveaux. Wolfgang Iser l'a remarqué à propos du récit classique : « [...] the traditional realistic novel can no longer be regarded as a mirror-reflection of reality, but is, rather, a paradigm of the structure of memory, since reality can only be retained as reality if it is represented in terms of meaning » (1978:125). À propos des représentations visuelles, Schaeffer déclare : « une représentation figurative en deux dimensions ou une photographie ne ressemblent pas directement aux objets qu'elles représentent, mais aux modalités de la perception visuelle à travers laquelle nous avons un accès direct aux objets en question. » (1999:113). À travers ce redoublement qui s'inscrit de manière inévitable à tous les niveaux des représentations créées par l'homme, s'exprime le plus souvent cette même causalité hypernormale que nous avons dégagée au dernier chapitre. L'orchestration évidente du lisible, du visible et du kinesthésique maximise l'assimilation des significations pertinentes et, ultimement, de l'univers dans lequel ces dimensions s'inscrivent. Ces réflexions nous amènent plus clairement du côté de la modélisation mimétique de l'univers, et ouvrent par conséquent sur une dimension beaucoup plus large que le premier niveau de mimétisme – implicite au dispositif – où nous nous sommes cantonnés depuis le début de cette thèse. Nous reviendrons sur ces aspects plus précisément au cours de la prochaine partie.

Outre le redoublement sélectif qui interpelle des aspects bien précis de l'appareil perceptivo-cognitif humain, le corps sous l'emprise des dispositifs fictionnels est irréalisé d'une autre manière fondamentale. Alors que les efforts associés à l'observation, à la compréhension d'un univers et à la mise en œuvre de schémas actantiels sont maximisés, un nombre considérable de modalités corporelles ne sont tout simplement pas interpellées par les feintises, ou alors doivent inhiber en partie leur fonctionnement usuel. Cette capacité d'inhibition se développe, selon Torben Grodal, par l'entremise des jeux de faire-semblance qui se manifestent dès la petite enfance; « Those inhibiting functions develop in children in tandem with their ability to understand pretend behavior and false belief » (2009:150). Même lorsque les enfants qui jouent au pilote d'avion ou à la ménagère ont engrangé des schémas procéduraux plus complexes, la feintise demeure une approximation où les séquences d'action sont rarement concrétisées dans toute leur complexité. Selon Grodal et Gregerson (2009), l'interpellation plus complète de l'expérience humaine proposée par le jeu vidéo constitue un lieu des plus propices à la dislocation de l'expérience

corporelle; alors que la dimension actantielle est mise en jeu, les modules de traitement cognitifs dédiés à notre interaction avec le monde quotidien sont mis en veilleuse dans une large mesure. Le système de traitement visuo-tactile²¹ – qui se concentre sur la zone entourant les mains de manière à mieux gérer la manipulation d’outils – est inévitablement divisé entre la représentation d’une main à l’écran, et la perception de la main actuelle de l’usager, particulièrement dans le cas d’une interface naturelle comme la Wiimote (2009:74). Par ailleurs, la sensibilité proprioceptive – c’est-à-dire la perception du positionnement du corps et de ses différentes parties dans l’univers – ne peut qu’envoyer des messages contradictoires par rapport aux informations visuelles communiquées à l’écran; le corps visuel perçu – même dans le cas d’une ocularisation interne et d’un arrimage isomorphe – n’est jamais exactement dans la même posture que l’usager, et il est à parier que même les futurs dispositifs de réalité virtuelle ne parviendront pas à leurrer complètement ce système sans mal.

Enfin, il est une autre dimension significative que la feintise vidéoludique ne peut pas interpellier directement : le domaine algique de l’être humain, à savoir tout ce qui a trait à la perception de la douleur, de même que le domaine proprioceptif viscéral qui nous renseigne de manière imprécise sur l’état de notre physiologie interne. Nous avons souligné au dernier chapitre le caractère idéalisé des indicateurs de vitalité ou de santé mentale, qui transsémiotisent un état interne complexe de manière linéaire et globale afin de renseigner le joueur sans équivoque. Le plus souvent, les variations de cet état n’occasionnent pas ou peu de modifications significatives sur la jouabilité – outre le changement binaire entre vie et mort – mais ne constituent pas moins l’enjeu fondamental dans une très grande majorité de genres vidéoludiques. On se retrouve donc confronté en fin de parcours à un autre paradoxe apparent : les jeux vidéo reposent en grande partie sur les fluctuations de l’intégrité physique ou psychologique d’un avatar explicite, alors que les usagers sont protégés des aspects les plus dysphoriques simulés par la nature restrictive du dispositif; on voit mal un éventuel dispositif interpellier directement ces aspects de la physiologie

²¹ « Vision for action », dans la terminologie anglaise.

humaine.²² Or, cette observation vaut pour les fictions littéraires et cinématographiques, qui elles aussi sont fascinées par les fluctuations physique ou psychologique de l'entité humaine, et les réactions affectives associées à ces fluctuations. La fiction repose en grande partie sur ce qu'il convient d'appeler une « économie de l'antalgie », qui a tout à voir avec le sentiment de collaboration envers l'instance fondamentale, et le désir de gratification que nous avons soulignés tout au long de cette partie.

Déjà, ces observations nous permettent de justifier amplement l'utilisation de l'expression « avatar implicite » dans le cadre d'une discussion sur les postures immersives proposées par les différents dispositifs fictionnels, et de répliquer aux éventuelles critiques qui verraient dans l'emploi de ce terme controversé – et ce même dans le terreau vidéoludique où il a émergé – une volonté révisionniste malvenue. Le terme « avatar » est issu de la religion hindouiste, où il décrit les différentes réincarnations terrestres du dieu Vishnu; il désigne plus généralement l'idée de changement ou de transformation. Or, quel autre terme pourrait mieux correspondre à la redéfinition des dynamiques corporelles proposées par les dispositifs fictionnels, qui permettent à l'utilisateur de se « réincarner » en partie dans un univers second, à la manière d'un être surhumain? L'avatar implicite représente à notre sens un concept englobant particulièrement utile afin de résumer la problématique de la posture empruntée par le moi fictionnel; il évoque la nature inévitablement anthropomorphe de l'expérience tout en soulignant le caractère hypernormal de cette expérience, qui se manifeste en grande partie à travers l'irréalisation du corps.

Le corps irréalisé, avons-nous dit, est largement garant de la gratification expérimentée au cours de l'immersion fictionnelle. Comme nous serons en mesure de le constater au cours de la troisième partie, les différents dispositifs fictionnels parviennent tous dans une mesure respectable à susciter des réactions émotives particulièrement vives chez l'utilisateur; ce dernier dispose de rouages physiologiques qui le prédisposent à la simulation mentale d'une expérience vécue par procuration, même en ce qui concerne la

²² Ce qui n'a pas empêché les fictions spéculatives comme *The Matrix* (Andy et Lana Wachowski, 1999), *The Lawnmower Man*, *Virtuosity* (Brett Leonard, 1994 et 1995 respectivement) ou *Brainscan* (John Flynn, 1994) de mettre en scène des dispositifs qui simulent la douleur physique dans une certaine mesure.

douleur du corps ou de l'esprit. Après avoir porté un regard sur les configurations immersives proposées par différents dispositifs fictionnels, il est temps à présent de s'intéresser d'un peu plus près à la réception de ces feintises par les usagers, et à l'enjeu fondamental qui définit cette réception : la gratification affective. Ultimement, c'est bien la capacité d'un univers fictif à faire vivre des émotions, à communiquer « des expériences vécues en profondeur » (Csikszentmihalyi et Robinson, 1990 :73), qui témoigne de son efficacité immersive.

Troisième partie

L'immersion dans les univers de fiction

VII. L'immersion fictionnelle, en théorie(s)

Don't play it for real... until it gets real

Bob Brooker, réalisateur

Mulholland Dr. (David Lynch, 2001)

Dans la première partie de cette thèse, nous avons effectué un tour d'horizon des recherches et pratiques qui associent plus ou moins explicitement l'immersion avec la nature illusionniste de l'expérience médiatisée : compte-rendu historique des « espaces imagés immersifs », théorie sémio-psychanalytique de l'identification primaire, étude des réactions physiologiques, de même que des stratégies associées à la focalisation et à l'ocularisation qui tentent de gommer le travail évident des instances fondamentales définies dans le cadre de trois institutions fictionnelles. Dans la deuxième partie, nous avons critiqué de manière plus pointue Jean-Marie Schaeffer et Rune Klevjer qui, en insistant sur le caractère anthropomorphe ou naturel des postures immersives dans l'expérience de la fiction, construisent des théories fort étayées en incorporant les mêmes postulats repérés en première partie. Cette critique a été l'occasion de révéler, pour ainsi dire, « l'angle mort » des discours qui s'échafaudent à partir d'une fascination pour l'immédiateté de l'expérience; le concept d'idéalisation – d'hypernormalisation – de l'expérience s'est avéré incontournable dans la présentation des nombreuses stratégies dont disposent les instances fondamentales – selon leurs *affordances* – pour orchestrer le savoir, le voir et l'effort corporel. Ce faisant, nous avons relevé que les expériences de la fiction se fondent largement sur une irréalisation calculée de notre rapport au monde actuel, et avons émis l'hypothèse que l'enjeu ultime de cette irréalisation réside dans la gratification des usagers. Au cours de cette troisième et dernière partie, nous tâcherons d'explicitier de

manière plus pointue les dynamiques affectives expérimentées dans le cadre de l'immersion fictionnelle.

D'emblée, les conclusions du travail effectué jusqu'à maintenant pourront sembler paradoxales quant à l'élaboration d'une théorie psychologique de l'immersion, dans la mesure où l'irréalisation de l'expérience semble contredire le point commun à toute théorie de la fictionnalité : la réactualisation par l'utilisateur d'un univers de fiction ou, pour utiliser la terminologie de Schaeffer, d'une modélisation mimétique fictionnelle. Or, la contradiction se dissipe aisément; l'irréalisation proposée par les dispositifs fictionnels permet justement de guider la réception de manière plus précise dans la réactualisation d'un univers narratif par l'utilisateur. Mieux, elle n'endigue pas l'intensité des émotions vécues par l'utilisateur en cours de route. Au concept d'identification qui a servi de contrepoint pragmatique minimal – et problématique, en vertu de son insistance sur une parenté phénoménologique entre l'utilisateur et un personnage fictif – tout au long de notre survol des éléments formels associés aux différentes institutions fictionnelles, nous devons maintenant substituer des modèles plus complexes de l'implication psychologique des utilisateurs avec les univers de fiction. Nous proposons dans un premier temps un survol des théories les plus complètes qui traitent de l'immersion fictionnelle; ce sera l'occasion de résumer les acquis de notre réflexion et de glaner plusieurs concepts utiles. Cependant, nous serons en mesure de constater que les théories pragmatiques de la fiction négligent – par la force des traditions académiques dans lesquelles elles s'inscrivent – la dimension affective, d'une part, et que les études dédiées à cette dimension méritent, d'autre part, d'être enrichies par certains développements récents dans l'étude de l'émotion.

La réception idéalisée

Au risque de mettre un bémol sur plusieurs des travaux qui seront présentés et sur nos propres conclusions, nous l'annonçons sans détour : notre contribution à l'étude du versant affectif de la réception doit composer avec ce même utilisateur idéalisé qui a caractérisé un large pan des travaux d'ordre pragmatique à partir de la fin des années 70, et qui a été remis en question par des chercheurs comme Gilles Thérien (1990) et Bertrand

Gervais (1993). Cette focalisation sur l'usage des dispositifs fictionnels constitue le fer de lance de chercheurs contemporains comme Henry Jenkins (2006a; 2006b). Alors que le pôle de la réception est réintroduit dans l'équation du sens, les lecteurs / spectateurs « modèles » théorisés par Umberto Eco (1985 [1979]), Wolfgang Iser (1978) ou David Bordwell (1985) sont avant tout des constructions théoriques assez éloignées de l'usager empirique, et se contentent d'effectuer une série d'opérations mentales qui n'ont elles-mêmes pas toujours été validées « sur le terrain », à moins de prêter foi aux intuitions conceptuelles des chercheurs. À preuve, Bordwell convoque un grand nombre de concepts issus du formalisme russe pour étayer sa présentation de l'activité du spectateur.

Nous répliquerons tout de suite à cette critique éventuelle à l'aide de trois observations. D'abord, il est indéniable que l'expérience de la fiction est déterminée par l'usage, mais cette réalité n'exclut en aucun cas le rôle déterminant également joué par l'objet – ou plutôt, par un grand ensemble d'objets similaires – dans l'expérience de la fiction. Par la fréquentation répétée des univers de fiction dispensés par une variété de dispositifs, l'usager accumule très tôt des savoirs spécifiques sur son / ses dispensaire(s) de prédilection qui correspondent aux conventions et configurations typiques qui se sont cristallisées – justement – au fil de l'usage, et ces savoirs infléchissent inévitablement les attentes des usagers durant l'expérience de la fiction.¹ Ensuite, malgré les variations inévitables des savoirs accumulés d'un individu à l'autre, les rouages psychoaffectifs que nous allons présenter et mettre à profit au cours de notre analyse ont été éprouvés de manière empirique dans une proportion raisonnable, et constituent un héritage évolutif partagé – si l'on exclut les problèmes développementaux comme l'autisme – par un large pan de l'humanité. Enfin, les travaux de Gervais analysent effectivement les lectures de diverses instances qui laissent des traces (critiques, théoriciens, etc.), mais l'étude se solde tout de même par une théorisation de différents types de lecture; alors qu'elle prend en considération des facteurs éminemment pragmatiques comme le contexte de lecture et les institutions où évoluent les usagers, cette typologie ne peut se soustraire à une certaine

¹ C'est essentiellement l'avis du grand polémiste Stanley Fish qui, misant d'abord sur l'indétermination apparente provoquée par la diversité des réceptions pour attiser les passions, finit par transposer la détermination du sens sur les communautés culturelles où évoluent les usagers (Fish, 2007 [1980]).

idéalisations de la réception qui est le lot de tout effort conceptuel. Malgré tout, cette approche est indéniablement plus riche que les efforts précédents; les distinctions établies par Eco (texte fermé / ouvert) ou Bordwell (types de sens à reconstituer, du plus explicite jusqu'au symbolique) supposent une détermination du texte sur la réception en négligeant d'autres facteurs pragmatiques.

Au cours de cette partie, nous nous intéresserons au processus de production de sens et d'affect chez un usager hypothétique, qui s'affaire à reconstituer un univers narratif explicite de manière à mieux partager les émotions qui en découlent; au lieu de nous intéresser aux variations affectives potentielles – et inévitables – de cette réception, nous entendons contribuer à la théorisation de ce que Gervais appelle la « lecture en progression » (1993), en tant que régie de lecture typiquement favorisée par les œuvres de grande consommation. La lecture en progression – ou son équivalent en ce qui concerne la spectature et la performance vidéoludique² – désigne la réception des usagers qui ont l'habitude de consommer une œuvre sans consacrer d'efforts particuliers à la reconstitution de multiples significations cachées, mais travaillent plutôt à établir une compréhension fonctionnelle de l'œuvre.

L'objet d'attention de cette compréhension est avant tout l'univers narratif représenté par le récit, c'est-à-dire non pas le texte en tant que texte, mais le texte en tant que générateur d'un univers narratif. Cette attention est souvent décrite comme pure transitivité : oubli de soi, oubli du texte (Gervais, 1993:53).³

Nous limiterons donc un peu artificiellement l'étude à une réception idéalisée qui ne s'intéresse qu'au sens explicite des œuvres narratives; ce biais théorique correspond par ailleurs aux études consacrées plus explicitement à l'immersion fictionnelle. Mais les dimensions affectives que nous allons dégager nous permettront, en dernière analyse, de relever une parenté indéniable entre cette quête de sens explicite et la quête de significations plus élaborées qui caractérisent d'autres types de réception. Dans un premier

² Bernard Perron a développé les intuitions de Gervais dans les domaines cinématographique et vidéoludique (1997; 2009).

³ La régie de la progression est associée (sans s'y résumer pour autant) à un contexte d'extensivité culturelle. Pour Roger Chartier, l'extensivité culturelle correspond à la prolifération d'œuvres culturelles et s'oppose à un régime d'intensité, où quelques œuvres – notamment des documents religieux – sont lues de manière répétitive (voir Gervais, 1993).

temps, il nous apparaît essentiel de prendre appui sur les théories pragmatiques de la fiction; nos analyses d'œuvres vidéoludiques bénéficieront grandement des acquis indéniables apportés par la théorie des mondes possibles, la sémio-pragmatique et le cognitivisme. À travers ce survol, nous pourrions constater, d'une part, une parenté de questionnement à propos de la nature des savoirs utiles à la compréhension des univers de fiction, et d'autre part, une certaine négligence quant à cette dimension affective dont tous reconnaissent par ailleurs l'importance.

La théorie modale de la fiction

Une première contribution significative à l'étude de l'immersion fictionnelle a été effectuée par le truchement de la théorie philosophique des mondes possibles. Les réflexions d'Aristote sur les différents types de syllogisme et sur les degrés de possibilité ont connu une fortune considérable dans l'histoire de la pensée occidentale; la philosophie analytique s'est consacrée plus spécifiquement à l'établissement des facteurs logiques qui régissent le langage. Inspiré par la rigueur de la modélisation mathématique, ce courant philosophique a d'abord été caractérisé – sous la plume de Gottlob Frege notamment – par une délimitation claire des propositions vraies et des propositions fausses. Sous l'emprise du ségrégationnisme classique mis de l'avant par Thomas Pavel, les œuvres de fictions se voient inévitablement reléguées du côté du faux. Or, comme le démontre l'auteur dans *Univers de la fiction* (1988), cette délimitation radicale ne semble pas apte à rendre compte de l'attitude mentale adoptée par les usagers de la fiction et néglige la migration éventuelle de certaines entités « réelles » comme les déités et les événements mythiques vers le domaine fictif.⁴ À partir des ontologies plus permissives proposées par Saul Kripke et Alexis Meinong, Pavel relate l'évolution de la pensée analytique vers le paradigme intégrationniste. Le caractère possible d'un état de chose hypothétique – un monde non actuel – repose sur une série de critères plus ou moins relâchés selon les auteurs : compatibilité avec les lois naturelles connues dans le monde actuel et les règles de la

⁴ « Si, en travaillant avec des notions scientifiques, on a peut-être besoin de temps en temps d'éliminer – ou du moins de circonscrire – les entités non existantes, la poétique de la fiction exige, au contraire, des techniques pour introduire de telles entités » (Pavel, 1988:25).

logique, principe de non-contradiction, nombre d'individus consistant.⁵ Face à ce ségrégationnisme rigoureux, Kripke ouvre une brèche en ce qui concerne l'existence des individus fictifs; selon lui, des personnages comme Sherlock Holmes ou la princesse de Clèves *existent* dans des mondes possibles – ceux du réalisme littéraire – qui, par ailleurs, obéissent toujours largement au principe de non-contradiction et aux lois physiques connues.

Pour établir sa théorie de la fictionnalité, Pavel ira plus loin : la valeur de vérité des propositions qui se trouvent dans un roman ou un jeu de rôle ne dépend pas des propositions en soi, mais repose plutôt sur l'attitude des usagers qui font comme si les propositions en question avaient effectivement force de loi. C'est ce que l'auteur nomme l'approche interne de la fiction :

[L]'approche interne évite de comparer les êtres et les propositions de fiction à leurs correspondants non fictionnels [...] et se donne pour tâche de représenter la fiction telle que ses *usagers* la conçoivent, une fois qu'ils entrent dans le jeu et perdent de vue le domaine non fictif. (1988:25)

Ainsi, alors qu'aucun monde possible ne saurait l'admettre, un monde fictionnel peut accommoder sans problèmes la proposition « Sherlock Holmes a opéré la fameuse quadrature du cercle », si et seulement si un usager accepte de « jouer le jeu » et de fournir une croyance qui, au fond, demeure essentielle à la valeur de vérité attribuée à l'ensemble des interprétations du monde que les communautés humaines ont générées au fil du temps.⁶ Au cœur d'un univers de fiction clairement identifié par le contexte d'usage et la communauté, l'usager n'a pas à se demander constamment ce qui est vrai ou faux, et quels actes de langage sont sérieux ou feints. Pour utiliser la terminologie de Roger Odin

⁵ Ces principes permettent aux philosophes ségrégationnistes d'établir des distinctions ontologiques très claires: les propositions contrefactuelles (« César a survécu à ses blessures lors des ides de Mars ») ou complètement illogiques (« César a dessiné un cercle en forme de carré ») contreviennent à ces règles et mènent ainsi à des mondes alternatifs, ou carrément inaccessibles.

⁶ Dans *Half-Real* (2005), Juul insiste sur le caractère inconsistant des univers vidéoludiques par rapport à leurs voisins proprement fictionnels; outre une temporalité souvent fracturée et illogique, les jeux soulèvent constamment des questions comme « Pourquoi Mario possède-t-il trois vies? » qui ne trouveront pas de réponses dans l'univers de fiction. Ironiquement, ce genre d'inconsistances et d'incohérences constituent en quelque sorte le propre des univers de fiction dans l'approche de Pavel; même si peu de genres exploitent à fond l'absurde et l'incohérence extrême, les entités les plus contradictoires, nous dit Pavel, ont droit de cité au cœur de la fiction.

(2000a), ce questionnement incessant ferait nettement obstacle à la diégétisation (nous y reviendrons sous peu). Comme le remarquait déjà Genette, et comme le réitérera Schaeffer, la spécificité de la fiction consiste à être au-delà du vrai et du faux.

Pavel s'inspire largement ici des travaux de Kendall Walton, qui décrivent l'activité des usagers de la fiction à partir du concept de simulation mentale. De part et d'autre, les auteurs militent pour une reconnaissance des efforts fournis par les usagers, qui dépassent la simple suspension volontaire de l'incrédulité – selon la célèbre formule du poète Samuel Coleridge – et participent plutôt de ce que Janet Murray a décrit récemment comme une « création active de la croyance ».⁷ Même si Pavel distingue ultimement les mondes fictionnels des mondes possibles, la théorie modale demeure une source d'inspiration indéniable pour les théories contemporaines de l'immersion fictionnelle. Chez Marie-Laure Ryan, le concept de « recentrement » désigne dans un premier temps le « geste constitutif de la fictionnalité », où la conscience de l'utilisateur migre du monde actuel jusqu'à l'univers second qui, par le fait même, sera actualisé.

[C]onsciousness relocates itself to another world and [...] reorganizes the entire universe of being around this virtual reality. I call this move recentering, and I regard it as the constitutive of the fictional mode of reading. Insofar as fictional worlds are, objectively speaking, non-actual possible worlds, it takes recentering to experience them as actual (2001:103).

Dans un second temps, le recentrement désigne l'effort d'imagination qui permet à ce dernier de plonger au cœur des événements représentés (2001:139). Cette récupération de la théorie modale sert de fondement à la narratologie transmédiatique que l'auteure cherche à développer dans *Avatars of Story* (2006).

Dans *Univers de la fiction*, Pavel consacre beaucoup d'espace à un questionnement que nous rencontrerons dans l'ensemble des disciplines survolées, à savoir la complexité relative des univers fictionnels – par rapport au monde réel et entre les différents genres – et par conséquent, la complexité relative des efforts de compréhension et d'imagination que

⁷ « Because of our desire to experience immersion we focus our attention on the enveloping world and we use our intelligence to reinforce rather than to question the reality of the experience » (Murray, 1997:110).

l'utilisateur devra fournir pour le bien de la transe immersive. Les jeux de faire-semblance, nous dit Pavel, impliquent une structure duelle qui spécifie les règles de correspondance entre le monde actuel et le monde fictif. Pour l'auteur, la fiction repose sur l'introduction d'entités sans correspondances dans l'univers actuel ou, pour le dire autrement, sur une structure saillante.

J'appellerai *saillantes* les structures duelles dans lesquelles l'univers secondaire est existentiellement novateur et contient des entités et des états de choses sans correspondant dans le premier univers. (La situation inverse, dans laquelle l'univers primaire exhibe un surplus d'objets sans correspondants de l'autre côté de la structure, est également possible, mais elle ne nous intéresse pas ici) (1988:76).

Cette formulation se révèle problématique. Elle réitère le principe fondamental selon lequel les usagers *donnent vie* à des entités inexistantes dans le cadre de la fiction, mais ce faisant, elle laisse entendre que les univers fictifs sont plus peuplés que l'univers réel; la parenthèse exclut même sans équivoque la situation inverse. De manière paradoxale, Pavel se situe ici clairement d'un point de vue *externe* à l'usage de la fiction; il compare l'ontologie de deux univers de manière absolue, sans poser clairement la question de la portion d'univers que l'utilisateur se doit de faire vivre au cours de l'expérience immersive – portion qui, selon les hypothèses que nous avons déjà élaborées au cours de cette thèse, n'est sans doute pas plus grande que la portion de l'univers quotidien considérée à tout moment par l'individu moyen.

Lorsqu'il pose la problématique de manière explicite, Pavel s'appuie sur le principe de l'écart minimal développé par Marie-Laure Ryan : l'utilisateur tient pour acquis que l'univers de fiction est tout à fait semblable à l'univers quotidien, et importe toutes les connaissances naturelles qu'il possède à moins que le texte ne contredise explicitement ces savoirs accumulés (1988:112).

Il s'ensuit que voyager vers les pays imaginaires n'affaiblit point nos méthodes logiques habituelles, notre bon sens et nos émotions de tous les jours. Si le voyage nous fait rencontrer des nouveautés qui concernent les connaissances acquises ou les habitudes émotionnelles, elles seront traitées comme toute information nouvelle, fictive ou non (1988:113).

Or, plusieurs intuitions et remarques de Pavel semblent contredire ce principe général. En premier lieu, le concept de « moi fictionnel » qu'il emprunte à Walton pose un doute sur la

nature isomorphe des « méthodes logiques » employées au moment de déchiffrer l'univers second. En deuxième lieu, Pavel évoque à maintes reprises les manipulations effectuées par les « bienveillants génies » qui rédigent les textes afin de faciliter la compréhension de l'univers évoqué, et qui correspondent aux stratégies d'orchestration du savoir que nous avons présentées lors de la partie précédente. Le « scribe de la vie quotidienne » – figure centrale de sa longue allégorie sur le processus d'interprétation du monde et l'ossification de ces interprétations – doit non seulement rédiger des livres,

mais également en trier et réarranger le contenu [...], en arranger une partie par ordre chronologique, éliminer le reste, décrire les principes de causalité et de finalité à l'œuvre, ajouter enfin des évaluations qui découlent des normes observées dans la partie correspondante de l'univers. Bref, il doit construire un système, proposer une théorie (1988:86).

De la même manière, alors qu'il tente d'évaluer l'effort de compréhension relatif supposé par la distance socioculturelle objective entre l'univers de l'utilisateur et celui dépeint par une œuvre de fiction, Pavel finit par se rabattre sur la « bienveillance » du scribe :

Si le test de la distance est la faire-semblance, sa mesure devrait être *l'effort* de faire-semblance, la concentration demandée au lecteur pour projeter un moi fictionnel. Et, tandis qu'on peut raisonnablement accepter que cet effort s'accroîtra ou diminuera selon la distance « objective » entre le monde du spectateur et celui de la fiction, il est également probable que le style de l'œuvre contribuera de manière indépendante à augmenter ou à diminuer la distance *perçue* (1988:118).

En somme, l'auteur arrive ici à des conclusions semblables à celles d'Umberto Eco, qui envisage le texte comme le lieu d'une collaboration entre l'auteur et le lecteur.

Lorsqu'il discute des frontières souvent poreuses entre les domaines fictifs et actuels, Pavel souligne des procédés spécifiques qui permettent tout de même de démarquer clairement un univers second, et qui s'inscrivent dans un processus de mythification; « qu'est-ce que projeter un événement dans un territoire mythique, sinon le situer dans une certaine perspective, le placer à une distance confortable, l'élever sur un plan supérieur, afin qu'il soit plus aisé à contempler et à comprendre? » (1988:100). L'auteur rattache autant le principe de défamiliarisation proposé par Chklovski – la rupture de conventions établies – que le schématisme formulaire employé par la poésie populaire à cette même

volonté de démarcation qui, pour ainsi dire, encadre l'univers second.⁸ Or, un glissement subtil s'opère ici : alors que la défamiliarisation repose sur des facteurs stylistiques, le schématisme formulaire des œuvres de fiction ne concerne pas strictement la répétition des strophes et le métrage des vers. Comme l'étude de Vladimir Propp sur le conte traditionnel russe l'a démontré (1965 [1928]), le contenu même des œuvres narratives peut acquérir un caractère fortement répétitif – au cœur d'un même conte, ou pour un corpus donné – et schématique, au point où les événements et les entités qui peuplent ces univers ont inspiré à l'auteur sa formule canonique de 31 fonctions (les actions typiques perpétrées par les personnages et leur ordre usuel de succession) et une typologie des rôles narratifs (sept personnages types qui participent à un nombre précis de fonctions). Ce caractère schématique est également évoqué par Pavel lorsque, après maintes réflexions sur les dimensions plus ou moins maximales des univers de fiction fréquentés par les usagers, l'auteur conclut :

Nul critique ne songerait à inclure dans le monde de Balzac les ancêtres lointains de Vautrin, bien que leur existence soit en quelque sorte impliquée par celle de Vautrin. Au lieu d'encombrer les mondes fictionnels par des dizaines de faits et de lois impliquées ou exigées par le texte, ne faut-il pas plutôt épurer ces mondes de tout ce qui n'est pas décrit ou suggéré sans ambiguïté? (1988:134-35).

Aux côtés de cette « bienveillance » des pourvoyeurs de fiction que l'auteur évoque à maintes reprises sans la définir clairement, l'incomplétude devient l'un des traits distinctifs des univers de fiction. À notre sens, le principe de l'écart minimal ne parvient pas à rendre compte des efforts de compréhension déployés par l'utilisateur; le caractère schématique et incomplet des univers de fiction suppose l'accumulation et la réactivation de savoirs éminemment spécifiques dans le cadre de l'immersion fictionnelle. C'est dire que, au-delà des rouages de l'idéalisation que nous avons repérés au cours de la deuxième partie, et qui orientent déjà les efforts de compréhension et d'imagination, la modélisation mimétique fictionnelle en soi pourrait comporter un grand nombre d'entités hypernormales. Malgré ses apports indéniables, Pavel ne parvient pas à formuler les conséquences des intuitions que nous venons de présenter. À travers sa théorie des mondes fictionnels,

⁸ De manière fascinante, ces stratégies de mythification peuvent servir à renforcer le statut de vérité chez certaines communautés, alors que d'autres y verront plutôt un signe clair de feintise.

l'auteur ne s'intéresse que marginalement au pas-à-pas de la lecture / spectature / performance en progression, et même s'il évoque l'importance de la dimension affective dans le recentrement imaginaire expérimenté par l'utilisateur, cette dimension n'est développée à aucun moment dans l'ouvrage. Heureusement, les théories sémiotiques qui succèdent à la phase structuraliste ont fourni quelques outils pour mieux comprendre certains de ces aspects.

Théories sémiotiques

À l'apogée du structuralisme, c'est bien connu, un texte est une entité relativement autonome qui peut fonctionner par elle-même, et la nouvelle légitimité scientifique des études littéraires repose en partie sur cet isolement; sortir du texte, c'est ouvrir sur une situation de communication où les discours sont produits et réactivés par des individus réels, et la bonne compréhension de cette situation pourrait nécessiter des bagages théoriques « exogènes », issus de la psychologie notamment. Dans son *Introduction à la littérature fantastique*, Todorov rejette catégoriquement cette dimension, même s'il repère un aspect spécifique au genre fantastique du côté de la réception:

[L]e fantastique produit un effet particulier sur le lecteur – peur ou horreur, ou simplement curiosité – que les autres genres ou formes littéraires ne peuvent provoquer [...] Nous ne nous occuperons pas ici [de cette réalité pragmatique]: elle relève d'une psychologie de la lecture assez étrangère à l'analyse proprement littéraire que nous tentons » (Todorov, 1970: 98-99).

Dans le cadre des théories sémiotiques de première génération, « [l']intervention interprétative du destinataire était laissée dans l'ombre, nous dit Umberto Eco, quand elle n'était pas carrément éliminée, parce que considérée comme une impureté méthodologique » (1985 [1979]:8).⁹ Les théories de deuxième génération démantèleront dans une certaine mesure la clôture du texte en démontrant que l'utilisateur – et certaines composantes concrètes de sa psyché – jouent un rôle cardinal dans l'émergence du potentiel de signification inscrit dans le texte. Le versant pragmatique de la sémiologie s'intéresse à

⁹ Pour un compte-rendu plus détaillé des postulats structuralistes et de la critique qui s'en est suivi, le lecteur pourra se référer à l'introduction d'*Univers de la fiction* (Pavel, 1988).

l'actualisation progressive du sens par un usager hypothétique, qui possède les compétences nécessaires à la réalisation des opérations intellectuelles exigées par l'œuvre.

Selon Eco, le modèle classique de la communication héritée de Roman Jakobson constitue une version idéalisée de l'échange qui se produit entre un émetteur et un destinataire, dans la mesure où ces deux pôles sont réputés se référer à un code identique afin de générer et de déchiffrer le message. Or, si effectivement le code linguistique est susceptible d'être partagé par deux individus hypothétiques d'une même culture, l'interprétation d'une phrase demande beaucoup plus que de se référer à un dictionnaire personnel aux dénotations relativement stables; elle évoque une réalité extralinguistique, un ensemble de savoirs accumulés qui peut varier grandement d'un individu à l'autre en fonction de l'expérience personnelle. À travers son concept d'encyclopédie, Eco explique le phénomène de la connotation – du surplus de sens rattaché à un signe linguistique – qui causait encore des maux de tête à Barthes au début de l'aventure sémiologique;¹⁰ c'est à partir des savoirs additionnels du lecteur qu'un terme stable comme « lion » pourra évoquer, en présence du co-texte « Afrique », la liberté et la sauvagerie, alors que le co-texte « cirque » fait plutôt surgir des scénarios de captivité et de dressage acrobatique (1985 [1979]:20). La compétence encyclopédique inégale des interlocuteurs peut être responsable de discordances communicationnelles significatives, mais comme nous l'avons évoqué lors de la deuxième partie, Eco cherche à théoriser la lecture sous l'égide de la coopération textuelle; « en général, dans un texte l'auteur veut faire gagner, et non perdre, l'adversaire » (Eco, 1985 [1979]:70). Il propose ainsi le concept de Lecteur Modèle, c'est-à-dire un lecteur hypothétique qui possède la compétence encyclopédique nécessaire au bon fonctionnement du texte ou, pour le dire autrement, une stratégie de coopération qui permet à l'auteur de prévoir son public et de travailler en fonction d'effets précis. Ce faisant, Eco réintroduit une forte détermination textuelle¹¹ et délaisse par conséquent le lecteur empirique qui, on peut s'en douter, n'est pas à l'abri des lectures aberrantes et autres actes manqués.

¹⁰ Voir la section finale de « Éléments de sémiologie », in *L'aventure sémiologique* (1985:72).

¹¹ « Le Lecteur Modèle est un ensemble de conditions de succès ou de bonheur (felicity conditons), établies textuellement, qui doivent être satisfaites pour qu'un texte soit pleinement actualisé dans son contenu potentiel » (Eco, 1985 [1979]:80).

Lector in Fabula d'Umberto Eco constitue sans aucun doute la tentative la plus aboutie de théoriser la lecture au pas-à-pas. L'auteur liste une série de « mouvements coopératifs » que le Lecteur Modèle devra effectuer afin d'actualiser le texte. À la lecture de « Jean entra dans la pièce. 'Tu es revenu, alors!', s'exclama Marie, radieuse », l'usager puise dans son dictionnaire de base les significations élémentaires des mots; il comprend que les noms renvoient à des agents vraisemblablement humains, et que les verbes désignent les actions perpétrées par ces agents. Il effectue également des opérations de corréférence à l'égard des pronoms personnels et en fonction de ses savoirs accumulés : « Tu » renvoie inévitablement à Jean, puisque l'univers fictif à ce stade ne présente que deux personnages qui obéissent selon toute vraisemblance aux règles conversationnelles connues dans le monde réel. Une multitude d'inférences émergent, dans la mesure où ce court texte mise sur des éléments encyclopédiques très courants : « alors », dans les circonstances d'énonciation évoquées, connote le caractère inattendu du retour de Jean, et l'adjectif « radieuse », dans ce contexte bien précis, témoigne de l'ardeur avec laquelle Marie désire ce retour. Déjà à ce stade, nous dit Eco, le lecteur s'adonne à une opération extensionnelle qui consiste à construire un monde fictif – la fabula – à partir d'un texte résolument économe. Ce tissu de non-dit, comme des interstices à remplir, stimule l'activité interprétative de l'usager (1985 [1979]:66-67).

Eco établit une distinction des plus intéressantes au niveau des savoirs mis à profit par la production inférentielle du lecteur. Lorsqu'il rencontre l'occurrence textuelle « Raoul marcha sur Marguerite » dans *Un drame bien parisien* (Alphonse Allais, 1891), le lecteur dispose d'un co-texte qui évoque une dispute violente. À aucun moment il n'est dit que Raoul frappe Marguerite; or, pour Eco, ce sens émerge sans équivoque dans la tête du lecteur en vertu d'un scénario commun qu'il connaît très bien. Ici, l'auteur se réfère explicitement au concept de « frame » développé par Marvin Minsky (1985 [1979]:103), un chercheur qui s'intéresse – comme plusieurs autres cognitivistes – à la structure de la mémoire (nous y reviendrons sous peu). Mais pour imaginer la scène de violence conjugale, le lecteur ne se fonde pas simplement sur les moments de son expérience privée où un quelconque individu s'est avancé de manière hostile; si « marcher sur » évoque le coup de poing, c'est avant tout « parce que toute une série de situations narratives ont

définitivement hypercodé la situation ‘dispute comique entre mari et femme jaloux’ » (1985 [1979]:105). Eco souligne également l’hypercodage similaire qui opère dans le registre visuel, où une main levée suffit pour évoquer le geste violent. C’est ainsi que l’auteur envisage une compétence proprement intertextuelle, sur lesquels les romanciers pourront miser afin d’orienter la production inférentielle du lecteur. Bien sûr, ce dernier aura le loisir tout au long de sa vie d’accumuler des scénarios à partir d’une expérience « de première main » – malheureuse dans ce cas précis – ou par l’entremise de diverses représentations (comptes-rendus verbaux, images, films de fiction ou documentaire) auquel il pourra attacher une valeur d’authenticité plus ou moins grande. Mais dans le cadre de la lecture, Eco suppose que cette compétence intertextuelle prédomine :

Il n’est pas rare que le lecteur, au lieu d’avoir recours à un scénario commun, prélève directement du répertoire de sa compétence intertextuelle le scénario correspondant, plus réduit et plus concis par rapport au premier (et donc plus facilement applicable à un univers de discours bien défini) (1985 [1979]:108).

Par exemple, le scénario intertextuel « vol de banque » est inévitablement moins complexe que le scénario commun que ce type d’activité implique réellement, comme l’ont découvert à leurs dépens toute une série d’apprentis truands. Grâce à l’accumulation encyclopédique de ces scénarios – qui facilite grandement nos interactions courantes, autant avec le monde quotidien qu’avec les univers de fiction –, les créateurs peuvent se permettre de concrétiser de manière très sélective les situations fictives qu’ils désirent évoquer.

À mesure que le lecteur s’affaire à reconstituer un univers narratif à partir des savoirs encyclopédiques interpellés par le texte, la nature discursive de l’expression l’incite à poser constamment une hypothèse sur le sujet de ce discours.

Le topic est une hypothèse dépendant de l’initiative du lecteur qui la formule d’une façon quelque peu rudimentaire, sous forme de question (‘Mais de quoi diable parle-t-on?’) [...] C’est à partir du topic que le lecteur décide de privilégier ou de narcotiser les propriétés sémantiques des lexèmes en jeu, établissant ainsi un niveau de cohérence interprétative dite isotopie (Eco, 1985 [1979]:119).

Eco se réfère ici explicitement à des concepts théorisés par Algirdas Julien Greimas dans son célèbre ouvrage *Sémantique structurale* (1966). L’isotopie désigne une redondance de sèmes contextuels, c’est-à-dire des unités sémantiques qui émergent à la jonction d’au moins deux mots (lexèmes); l’expression « bonne bière » fait émerger le sème contextuel

/gustatif/, alors que « bonne affaire » implique plutôt le classème /économique/. Cette répétition sémique vise en général la désambiguïsation du discours, mais un texte peut aussi exploiter l'ambiguïté en introduisant des isotopies multiples et alambiquées à dessein. Eco défend la nature pragmatique du concept de topic qu'il introduit, mais ce dernier s'apparente dans une large mesure à la théorie greimassienne.¹² Le sémiologue envisage une intégration progressive des hypothèses de topic; dans les *Fiancées* de Manzoni, cette hiérarchie s'étale du simple topic de phrase (« on me parle du Lac de Côme ») au topic plus clairement narratif (« on me parle d'une rencontre entre le curé et des types louches »), pour éventuellement transcender la fabula (« on me parle de la difficulté de célébrer un mariage ») et aboutir enfin à un macrotopic, qui revêt souvent pour Eco les traits d'une interprétation idéologique (« on me parle du rôle de la providence dans les affaires humaines »). Toujours dans cet esprit de collaboration textuelle qui anime la théorie, il est intéressant de noter que les titres et sous-titres sont fort utiles afin d'orienter les hypothèses de topic narratives et discursives, grâce au pouvoir synthétique du langage; cet hypercodage stylistique est bien intégré dans la compétence intertextuelle d'un Lecteur Modèle qui, à tout coup, saura aligner ses hypothèses sur ces portions textuelles significatives.

Ce survol incomplet démontre la richesse de la théorie de l'immersion fictionnelle proposée par Eco. Outre l'idéalisation assumée du versant pragmatique (qu'elle inaugure pourtant), et le caractère spécifiquement littéraire du pas-à-pas de la réception qu'elle propose, elle a l'avantage d'insister sur les notions d'encyclopédie, de compétence intertextuelle et de collaboration, qui demeurent pertinentes à une étude transmédiatique de l'immersion. Par contre, impossible d'y trouver la composante affective qui constitue pour nous un enjeu immersif fondamental. Qui plus est, l'attachement d'Eco à une certaine détermination textuelle laisse entendre que le lecteur idéal s'affaira à recréer autant les isotopies narratives que le macrotopic idéologique inscrit dans le texte, sans envisager de

¹² À l'époque de Greimas, ces isotopies sont bien entendu déterminées entièrement par le texte. Eco se défend d'adopter la même attitude immanentiste en introduisant le concept équivalent d'hypothèse de topic, puisque cette dernière dépend de l'initiative du lecteur. Or, dans la mesure où il s'intéresse beaucoup plus au Lecteur Modèle qu'au lecteur empirique, cette distinction tombe à plat; le Lecteur Modèle effectue les opérations exigées par le texte, et par conséquent son hypothèse de topic correspondra à tous coups aux isotopies inscrites au cœur même de ce texte.

déclinaisons pourtant évidentes en fonction de la compétence du lecteur. Face à ces deux problématiques, la sémio-pragmatique du cinéma développée par Roger Odin fournit quelques éléments de réponses.

Odin a jeté les bases d'une pragmatique du cinéma relativement tôt; il publie les postulats fondamentaux de son approche dans la revue *Iris* (1983) et précisera cette dernière jusqu'à la publication de *De la fiction* (2000a), qui synthétise tous les acquis de la théorie. Sans doute inspiré par le concept de compétence encyclopédique et les travaux contemporains du polémiste Stanley Fish (2005 [1980]), Odin cherche à trouver les facteurs qui déterminent la production de sens en dehors du texte. L'actant-lecteur qui s'affaire à produire du sens est conditionné, nous dit Odin, avant même d'entrer en contact avec le texte, dans la mesure où il s'inscrit dans une institution spécifique : « Par institution, nous entendons une structure articulant un faisceau de déterminations; et ce que nous appelons 'spectateur' n'est rien d'autre que le point de passage du faisceau de détermination caractéristique de telle ou telle institution » (Odin, 1983:71). Plus généralement, les différentes institutions représentent le contexte socioculturel qui régit l'échange entre créateurs et usagers, les uns produisant les textes en fonction d'un type de réception précis, les autres étant accoutumés à lire ces textes d'une manière spécifique. Elles désignent la pression exercée sur les attentes préalables de l'utilisateur et sur la production de sens tout au long de l'expérience; cette pression devient endogène à force d'habitude. Au début des années 1980, Odin explicite les aspects de la production et de la réception qui permettent de distinguer les institutions. Par exemple, l'institution cinématographique dominante et l'institution expérimentale supposent toutes deux un traitement particulier des matières de l'expression (captation idéale du réel vs travail sur la pellicule) et des codes narratifs (conformité vs détournement), de même qu'un contexte de réception précis (salle de cinéma vs ciné-club ou espace domestique) et une consigne de lecture privilégiée (événements fictifs vs discours). Odin définit ultimement différents modes de production / réception qui s'articulent en fonction d'une norme culturelle bien ancrée : la fictionnalisation.

Le pas-à-pas de la spectature fictionnalisante proposé par Odin dans *De la fiction* est paradoxal, dans la mesure où il s'inspire largement de travaux issus de la période phare du structuralisme, notamment ceux de Greimas et Metz. De fait, le spectateur ici évoqué est encore largement théorique.¹³ Les opérations énumérées par l'auteur sont trop nombreuses pour être résumées dans leur ensemble; aussi, nous nous préoccupons des notions les plus fondamentales de sa théorie et autres éléments utiles à notre propre démarche.

Les premiers pas de la fictionnalisation impliquent tout d'abord le processus de la figurativisation, emprunté à Greimas; la matière présentée doit évoquer pour le spectateur un élément de la réalité concrète. Odin note la grande propension, dans notre espace culturel, à lire les images de manière figurative. Évidemment, les caméras photographiques et cinématographiques sont des machines « destinées à produire de la figurativité » (2000a:18), mais même un film d'animation au style dépouillé ou une peinture résolument abstraite évoquera spontanément les situations les plus diverses. Alors qu'il reconnaît cette grande propension à figurativiser, Odin se révèle beaucoup plus restrictif lorsqu'il discute du processus de diégétisation, également connu sous le nom d'iconisation / d'impression référentielle chez Greimas; la matière n'apparaît plus simplement comme quelque chose de figuratif, mais évoque un monde beaucoup plus étendu. Dans un article contemporain, Odin précise sa pensée :

[...] un monde est là dans lequel on peut entrer. Trois opérations présidant à cet effet sont aisément repérables : la construction d'un espace figuratif [...], la construction d'un espace temporalisé (du temps s'y écoule : « Onze heures venaient de sonner... ») et la construction d'un espace habité par des personnages (et donc habitable par le lecteur lui-même) (2000b:117).

Cette notion d'espace habitable se révèle cardinale pour l'auteur, dans la mesure où elle permet d'établir une complexité minimale pour discuter de « l'effet diégétique ». Un film comme *A Chairy Tale* (Norman McLaren, 1957) ou un tableau avare de détails descriptifs élaborent au sens de l'auteur une diégèse raréfiée; « Encore faut-il préciser que diégétiser

¹³ « Les actants de la communication sont pour moi des constructions théoriques, non des êtres en chair et en os, et ma description des modes ne prétend pas rendre compte de ce qui se passe 'dans notre tête' mais permettre [sic] de poser un certain nombre de questions » (2000:11).

dans la perspective de la fictionnalisation implique la construction, par le film et/ou par le spectateur, d'une diégèse pleine » (2000a:23).

Odin distingue clairement la diégèse du développement narratif, comme un soubassement descriptif sur lequel viendra travailler le récit. Cependant, le processus de narrativisation rend parfois cette distinction ardue, dans la mesure où le niveau minimal du récit défini par les narratologues – une transformation plus ou moins effective entre deux états distincts – peut être évoqué par la description romanesque d'un lieu ou par un plan cinématographique qui montre le feuillage des arbres secoué par le vent. De toute façon, ce processus de narrativisation n'est pas suffisant aux yeux d'Odin pour définir le mode fictionnalisant; ce dernier nécessite la mise en place d'opérations narratives plus complexes, d'un macro-récit où s'opère une transformation plus significative. L'auteur récupère encore ici un lourd bagage structuraliste qu'il tente de faire basculer du côté de la réception. Il ajoute dans un premier temps au concept d'isotopie sémantique décrit ci-haut un double processus de construction en boucle, fait d'anticipation et de révision rétroactive.¹⁴ Ce double processus vise ultimement la reconstitution de structures qui ont suscité beaucoup d'attention depuis la parution de la *Morphologie du conte* dans la langue de Molière; Odin récupère sans nuance le modèle actantiel de Greimas pour étayer l'opération de « structuration des forces », de même que les étapes canoniques du récit largement discutées à l'époque de la narratologie structurale. Mais la fictionnalisation ne s'arrête pas là. Pour l'auteur,

[le processif narratif] embraye nécessairement sur la discoursivisation [...] La transmission de la morale par le récit se fait de façon implicite, le discours étant seulement véhiculé par le comportement des personnages, les actions et le système axiologique de connotations qui leur est appliqué (2000a:36).

Le spectateur fictionnalisant, nous dit Odin, doit construire un énonciateur fictif dans le mouvement de la lecture; c'est le processus qu'il nomme la « fictivisation 3 ». Cette

¹⁴ « La lecture d'un film ou d'un texte n'est pas un processus linéaire, mais un double processus de construction en boucles : un processus prospectif d'anticipation sur les actions à venir, anticipations que la lecture viendra confirmer, préciser, infléchir, voire modifier plus ou moins; et un processus rétroactif : j'avance dans le film en opérant à chaque instant des retours sur les acquis, pour en effectuer une totalisation et une réorganisation ». Ce n'est qu'une fois que je serai arrivé à la conclusion que l'isotopie et la grande transformation pourront être considérées comme établies » (2000:30).

élaboration implique la reconnaissance d'une intention ludique – on ne cherche pas à leurrer par la feintise – et d'un engagement à ne susciter aucun questionnement sur la véracité des événements représentés (qui correspondrait plutôt à une lecture documentaristante).¹⁵ La construction d'un énonciateur fictif est une théorie paradoxale, dans la mesure où cette instance serait rapidement reléguée au second plan par le spectateur, et entraînerait avec elle tout le travail d'un énonciateur bien réel.

[D]ans la fictionnalisation, la discoursivisation naît de la narration [...] la fictivisation 3 masque l'intervention de l'énonciateur réel qui est à la source des valeurs véhiculées par le récit, débraye les défenses du spectateur en le positionnant dans un 'ailleurs' et facilite son adhésion aux valeurs (2000a:69).

Pour l'auteur, le récit est clairement un piège; cette conception semble négliger l'apport des encyclopédies personnelles et les autres acquis de la pragmatique, pour se rabattre sur une critique idéologique quelque peu poussiéreuse.

Les opérations théoriques associées au mode fictionnalisant peuvent se résumer dans une large mesure par l'une des notions cardinales de l'ouvrage, qui constitue par la même occasion le pont le plus évident avec une théorie de l'immersion fictionnelle : la mise en phase. Odin évoque ici « le processus qui me conduit à *vibrer au rythme* de ce que le film me donne à voir et à entendre. La mise en phase est une modalité de la participation affective du spectateur au film » (2000a:38). Lorsque la matière de l'expression est rapportée à un élément figuratif, que l'accumulation de ces éléments incite l'utilisateur à y projeter un monde aux ramifications narratives complexes, et que le travail discursif se laisse oublier derrière l'évidence de ce monde narratif, la mise en phase fonctionne à plein régime; ce processus implique que « tout le travail plastique, rythmique et musical du film, que toute la dynamique du montage [...] doivent être rapportés au travail du récit. Dans un film lu à la mise en phase, tout devient narratif ». Formulé ainsi, le concept semble renforcer l'idéal d'effacement des traces médiatiques que nous avons souligné lors de la première partie de cette thèse. Mais Odin introduit ici un facteur réellement pragmatique qui permet de contrer le discours illusionniste. Un grand nombre de marques jugées

¹⁵ L'intérêt de films de « fiction » comme *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) ou *Borat. Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan* (Larry Charles, 2006) réside précisément dans l'indétermination par rapport à la véracité des événements.

fortement énonciatives – et donc susceptibles de s'autonomiser par rapport au récit, ce qui correspond pour Odin à un « déphasage » – peuvent travailler à la mise en phase, et l'attitude fictionnalisante du spectateur joue ici un rôle clef.

Le film peut faciliter le travail de la narration ou, au contraire, le rendre plus ou moins difficile, mais s'il veut le bloquer, il devra recourir aux grands moyens, car dans notre espace culturel le spectateur peut presque toujours trouver la possibilité de faire sauter ce blocage (2000a:36).

Ainsi, un simple *jump-cut* ou encore un montage frénétique peuvent correspondre à l'état émotionnel vécu par un personnage, auquel cas l'utilisateur n'aura aucune peine à éprouver ces moments filmiques à l'unisson des relations développées à l'intérieur du récit.¹⁶ L'auteur prétend que même la déconstruction radicale du langage cinématographique dans *Muriel* (Alain Resnais, 1963) pourrait fonctionner comme une mise en phase, centrée sur la détresse et l'aliénation vécue par un soldat français à l'époque de la crise coloniale.

À travers le concept de mise en phase, Odin a le mérite d'intégrer une dimension affective évidente à sa théorie de l'immersion fictionnelle. Cependant, encore ici, l'auteur récupère un grand nombre de travaux d'horizons variés et accumule les pistes de réflexion. Il relève plusieurs types d'opérations « psychologiques » qui impliquent toutes « le branchement de mon désir spectatorial sur le désir à l'œuvre dans l'histoire racontée » (2000a:39). Ici, l'auteur reprend la plupart des théories identificatoires développées à partir de Metz. L'identification émotionnelle, empruntée à Daniel Dayan, désigne les réactions de sympathie / d'antipathie vécues par le spectateur en regard des actions et valeurs véhiculées par les personnages, et varie grandement selon l'expérience personnelle des individus (l'utilisateur s'« identifie » à lui-même). Les identifications primaire et secondaire, comme nous l'avons vu, réfèrent à l'appropriation du point de vue de la caméra et à l'adoption du « point de vue » d'un personnage par le spectateur. Odin évoque également la « logique oedipienne » théorisée par Alain Bergala, qui renvoie au jeu constamment renouvelé de l'attente, à la réalisation toujours différée du désir. Cette logique serait largement partagée, et le caractère commun des désirs humains expliquerait, selon Odin, la propension de certaines fictions à faire vibrer le spectateur malgré des qualités esthétiques douteuses.

¹⁶ Dans notre mémoire de maîtrise, nous avons analysé un segment de *Traffic* (Steven Soderbergh, 2000) dans une perspective tout à fait similaire (Therrien, 2005b).

L'auteur récupère enfin l'idée de « blocage symbolique » développée par Raymond Bellour (1979) dans sa longue analyse canonique de *North by Northwest* (Alfred Hitchcock, 1959). Si, par accumulation, cette récapitulation finit par proposer un tableau affectif assez riche, elle n'a pas le mérite d'articuler l'ensemble de manière cohérente. Il est sans doute un peu ironique, en dernière analyse, que l'auteur se réclame aussi de l'approche cognitive, notamment à travers les travaux de Torben Grodal. Comme nous l'avons précisé au quatrième chapitre, plusieurs chercheurs d'allégeance cognitive rejettent le terme d'identification, tout au moins pour discuter de la relation affective entretenue envers les différents personnages.¹⁷ Et comme nous le verrons, ce champ d'étude s'est montré plutôt réticent par rapport aux théories psychanalytiques.

De manière évidente, les approches sémio-pragmatiques théorisées par Eco et Odin permettent de mieux comprendre le rôle des usagers dans l'expérience immersive. À travers les concepts de compétence encyclopédique et d'institution, elles mettent aussi de l'avant une réalité socioculturelle qui dépasse largement le texte et détermine la production de sens. En se familiarisant avec les contenus prodigués par leur dispensaire de prédilection, et avec les normes socioculturelles qui caractérisent l'usage de ces dispensaires dans nos sociétés, les usagers de la fiction apprennent à connaître ce que James Paul Gee dénomme un « domaine sémiotique ». Dans son livre *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (2007), l'auteur propose l'une des seules études contemporaines du jeu vidéo qui se réclament explicitement de la sémiologie.¹⁸ Même s'il n'en déclare pas la paternité, son insistance sur le contexte de réception et sur les différentes pratiques de lecture a tout à voir avec les travaux fondateurs de Fish, Eco et Odin. Pour Gee, toute activité correspond à l'apprentissage progressif d'un domaine sémiotique – une encyclopédie de contenus et de pratiques déterminée par une institution. Au sens de

¹⁷ « The assumption that [viewers] enjoyed a just resolution because they thought to have been [the hero] and acted on his behalf is simply not necessary, violates parsimony of explanation, and most importantly, is empirically unfounded » (Zillmann 1996:212).

¹⁸ On sent bien la difficulté, particulièrement dans le domaine anglo-saxon, de se positionner en tant que sémiologue, dans ce commentaire issu de la version révisée de l'ouvrage : « Some readers of the first edition of this book were bothered by the word 'semiotic' as a piece of jargon. If it bothers you, just translate 'semiotic domain' into something like 'an area or set of activities where people think, act, and value in certain ways' (2007:19).

l'auteur, le jeu vidéo constitue un cas exemplaire d'une activité qui facilite cet apprentissage, et génère un grand nombre d'individus compétents pour participer et juger de manière critique le contenu et les pratiques associées à ce domaine sémiotique. Pour le dire autrement : les *gamers* seraient des individus fortement lettrés. Sans nous mouiller sur le débat de fond – l'applicabilité des stratégies d'apprentissage vidéoludique dans le cadre d'un cursus scolaire – qui anime l'ouvrage de Gee, nous nous contenterons de récupérer à notre compte l'un de ses postulats fondamentaux : très tôt, l'utilisateur d'un domaine sémiotique vidéoludique se familiarise avec les contenus spécifiques et les conventions sociales qui régissent ce domaine. Il développe une connaissance métatextuelle qui se manifeste par la reconnaissance de stratégies de design, la capacité de penser au jeu « en tant que système complexe de parties interreliées conçu pour interpeller et même manipuler le joueur de manières précises » (2007:35; ma traduction).

À notre sens, l'apprentissage maximisé qui opère dans le cadre d'un domaine sémiotique ludique à tout à voir avec la gratification affective des usagers. La question de l'apprentissage ouvre sur un champ d'études plus clairement psychologique. L'approche cognitiviste de la fiction nous permettra peut-être d'éclairer avec un peu plus d'acuité les dynamiques affectives interpellées au cours de l'immersion fictionnelle.

Cognitivism

Nous l'avons vu ci-haut, la sémiotique de la lecture développée par Eco s'inspire de certaines théories développées dans le domaine de la psychologie cognitive. À partir des années 80, plusieurs études pragmatiques de la fiction émettent des hypothèses sur la nature des opérations mentales effectuées par les usagers, et cette parenté de questionnement mène à une certaine confusion des approches et des méthodologies. Par exemple, le modèle érotétique de Noël Carroll que nous avons résumé brièvement au quatrième chapitre – et qui s'affaire à conceptualiser le texte filmique comme espace de questionnement – est parfois étiqueté de « cognitiviste ». De la même manière, James Paul Gee se réclame à la fois de la sémiotique et du cognitivisme. Dans un premier temps, nous présenterons les théories de la fiction qui intègrent de manière plus explicite les méthodes et les acquis de la

psychologie cognitive, et qui s'articulent en grande partie autour des travaux fondateurs de David Bordwell dans *Narration in the Fiction Film* (1985) et *A Case for Cognitivism* (1989a). Au prochain chapitre, nous plongerons plus directement au cœur de certaines études cognitives et neurobiologiques – un tandem de sciences « dures » qui attirent de plus en plus d'attention chez les théoriciens de la fiction – afin d'explorer certaines découvertes récentes en ce qui concerne les rouages affectifs de l'être humain.

Depuis son éclosion au cours des années 1950, l'approche cognitive a voulu se distinguer des traditions précédentes, tout en réhabilitant des démarches aussi éloignées que celles d'Aristote. La conception la plus clairement antinomique se trouve du côté du behaviorisme de Burrhus Skinner, qui évacuait complètement les spéculations sur les états mentaux d'un sujet afin de bâtir sa légitimité sur l'observation directe des réflexes et du conditionnement. Le cognitivisme rétablit une part de spéculation afin de cartographier l'immense boîte noire où siège la conscience humaine, tout comme la psychanalyse freudienne tentait de dégager les structures de la psyché. Mais contrairement à cette dernière, l'approche cognitive veut comprendre les facultés psychologiques quotidiennes – reconnaître un visage, s'orienter dans l'espace, etc. – et non les phénomènes « irraisonnés » comme le lapsus, le rêve et la névrose. Mieux, elle entend développer des méthodes beaucoup plus fiables pour valider ses spéculations quant aux rouages qui permettent le traitement et la mise en œuvre de l'information par le cerveau humain, notamment l'implémentation informatique des structures cognitives hypothétiques; la métaphore de l'ordinateur constitue l'un des fondements controversés de la discipline.¹⁹ Or, c'est exactement la tangente sur laquelle Bordwell souhaite entraîner les études cinématographiques : une spéculation « raisonnée » des opérations mentales qui sont interpellées en cours de visionnement, chez un spectateur qui s'affaire à reconstruire le sens explicite des œuvres narratives – à savoir la fabula elle-même – et non le sens profond ou symbolique, qui constituait selon Bordwell l'intérêt principal des « grandes théories »

¹⁹ Cette métaphore est à l'origine de la terminologie employée pour décrire les différents modules du cerveau et certaines opérations cognitives (mémoire, processeur central, entrée de données, etc.).

sémiotiques et psychanalytiques du cinéma.²⁰ Bordwell veut remplacer le voyeur passif de Metz par un spectateur actif qui, à partir de directives fournies par le film, construit une représentation mentale fort complexe de l'univers second.

L'un des points d'ancrage conceptuel fondamental de l'approche cognitive repose sur une paire antinomique; il s'agit de la métaphore spatiale bien connue qui distingue le traitement ascendant (*bottom-up*) et le traitement descendant (*top-down*). Le premier désigne les processus de traitement automatisé des données perceptuelles entrantes, alors que le second réfère à l'intervention de fonctions cognitives plus avancées : focalisation de l'attention, comparaison active avec des éléments mémorisés, visualisation mentale, etc. Aussitôt sorti de ce cadre conceptuel, il est malaisé de trouver des situations qui n'interpellent que les processus ascendants ou descendants. Posner et Raichle donnent des exemples où chaque pôle domine (1997, chapitre 4), mais de fait, les sens glanent rarement l'information sans attentes préalables. Afin d'élaborer sa théorie de la « spectature en progression », Bernard Perron a d'abord voulu expliciter l'interaction incessante des voies ascendantes et descendantes que la distinction langagière peine souvent à communiquer. Il propose ainsi, à la suite d'Ulrich Neisser, le concept de cercle heuristique :

D'entrée de jeu, à la différence de la métaphore spatiale du haut et du bas, le cercle heuristique a l'avantage d'explicitement ce que la psychologie cognitive évoque fréquemment sans y insister, à savoir que le mode de perception ascendant et le mode de traitement descendant ne sont pas des mécanismes indépendants, mais qu'ils fonctionnent en constante interaction (Perron, 2002:140).

Le schéma visuel qu'il propose a le mérite de bien synthétiser la dynamique la plus fréquente, où le traitement descendant influence nettement la cueillette d'information par les sens (figure 7-1).

²⁰ Ce questionnement des théories sémiotiques et psychanalytiques est devenu le point de départ de l'anthologie *Post-Theory. Reconstructing Film Studies* (Bordwell et Carroll, 1996), mais s'exprimait déjà assez clairement dans le célèbre article de 1989 : « True, a Big Theory of Everything makes the scholar's task remarkably easy; since film is, by common consent, part of Everything, one need only read off the theory what cinema does (position subjects, reproduce ideology, appeal to fetishism and scopophilia, make itself polysemous in order to create heterogeneous meanings and pleasures) » (1989a:11-12).

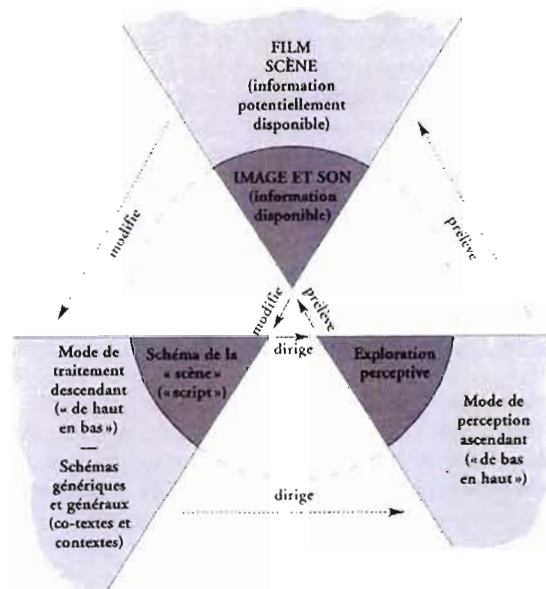


Figure 7-1 Le cercle heuristique de Perron (2002)

Comme le note Bordwell, la machine perceptivo-cognitive humaine repose, aux niveaux ascendant et descendant, sur la production d'inférences, c'est-à-dire de conclusions ou d'hypothèses largement automatisées. Ce constructivisme généralisé opère aussitôt qu'un stimulus est perçu, alors que l'activation de cellules de la rétine stimule ou inhibe d'autres cellules contigües, ou qu'une des nombreuses cartes de caractéristique dans le cortex visuel s'affaire à reconstruire un espace tridimensionnel à partir de l'information fournie par les deux yeux;²¹ « Perception has built-in assumptions and hypotheses, it fills in missing information, and it draws a conclusion based on, but not reducible to incoming data » (Bordwell, 1989a:18). Les illusions d'optique exploitent à fond cette production inférentielle qui repose en partie sur des mécanismes innés, mais de nombreuses recherches ont démontré que les aires sensorielles disposaient d'une mémoire attitrée où les formes typiques sont stockées. Par exemple, une expérience de Posner et Raichle (1997, chapitre trois, section « les mots visuels ») a clairement démontré l'activation d'une zone spécifique du cortex visuel extrastrié qui se spécialise dans le traitement de la forme visuelle des mots,

²¹ Les cartes de caractéristiques correspondent à des aires de traitement dans le cortex visuel qui se spécialisent dans le traitement de différents aspects comme la couleur et la profondeur. Chez le singe, on a recensé plus d'une trentaine de cartes (Posner et Raichle, 1997).

avant même l'accès à la signification. Ces résultats constituent d'ailleurs le fondement de la théorie du « E-Z reader » de Rayner, Reichle et Pollatsek (2006); la captation du mouvement des yeux a permis de démontrer que les lecteurs experts peuvent survoler un grand nombre de mots seulement en ayant reconnu la forme visuelle dans la région périphovéale de la rétine, et anticipent les endroits qui méritent une fixation complète de l'œil pour accéder au sens. Ainsi, les facultés cognitives reposent largement sur des savoirs acquis tout au long du développement; l'individu apprend à reconstruire le monde autour de lui, et les schémas qu'il emmagasine lui permettront de devenir un bâtisseur particulièrement doué à l'âge adulte.

La clef de ce constructivisme perfectible repose bien entendu sur les facultés mémorielles de l'être humain et, par extension, sur le développement de l'intelligence. Or, la modélisation de la structure et du fonctionnement de la mémoire représente l'un des versants les plus spéculatifs de la discipline. Ce questionnement a animé les penseurs bien avant que Frederic Bartlett ne propose sa théorie des schémas en 1932, depuis les réflexions sur le signe d'Aristote et des stoïciens, jusqu'à la synthèse monumentale de St-Augustin,²² sans oublier la phanéroscopie peircéenne qui, une fois transposée contre son gré du côté de la psychologie, propose l'une des conceptualisations les plus riches du développement de l'intelligence à travers la notion fondamentale d'interprétance. Les cognitivistes ont pu éprouver de manière empirique les rouages élémentaires de la mémoire; le faisceau attentionnel de l'être humain se traduit par une activation maximisée du cortex sensoriel concerné, et fournit la « colle » qui fusionne les percepts afin de stocker ces descriptions unifiées. Manifestement, un mouvement d'abstraction opère à partir de la multitude d'objets qui sont emmagasinés, mais il est beaucoup plus difficile d'établir des situations expérimentales qui permettent de saisir ce mouvement d'abstraction et la structure de la mémoire sémantique. Par exemple, la conceptualisation de Roger Schank (1982) est largement intuitive. Selon le chercheur, la mémoire emmagasine des séquences d'événements – des « scripts » – à partir de l'expérience d'un individu, et finit par abstraire les éléments communs entre des situations similaires; les scénarios « visite chez le

²² Pour un compte-rendu très détaillé de ces réflexions, voir le premier chapitre de *Théories du symbole*, « Naissance de la sémiotique occidentale » (Todorov, 1977:13-58).

dentiste » et « visite chez le médecin » feront éventuellement émerger, selon cette théorie, un MOP – *Memory Organisation Packet* – qu'on pourrait étiqueter « visite chez un professionnel », et il ne s'agit là que du premier niveau d'abstraction théorisé par l'auteur. On recourt ici à l'intuition logique dans une mesure à peu près équivalente à celle qui animait Greimas à l'époque de la *Sémantique Structurale*.²³

Le phénomène de l'amorçage sémantique représente une fenêtre entrebâillée sur les rouages de l'intelligence. Par exemple, un individu sera capable de répondre plus rapidement à la question « s'agit-il d'un être vivant? » lorsque le mot « lapin » apparaît à l'écran, si ce même écran lui a d'abord présenté le mot « infirmière », et ce, même si l'amorce a été présentée trop rapidement pour que l'individu en prenne conscience (Posner et Raichle, 1997:148). L'activation de catégories abstraites faciliterait donc le traitement d'entités similaires présentées à la perception. Ce phénomène d'amorçage avait d'une certaine manière été prédit par Greimas, à travers la notion de « champ figuratif relationnel »;²⁴ il semble corroborer les hypothèses d'Eco sur la rapidité avec laquelle l'utilisateur commence à construire une fabula à partir d'une feintise langagière résolument économe. David Bordwell évoque une réalité semblable lorsqu'il discute de l'« effet de primauté », qui désigne la pérennité des premières hypothèses élaborées par le spectateur au cours du visionnement. Plus avant, les expériences fondées sur la rapidité du traitement constituent aussi l'essentiel de la preuve empirique qui a mené à la conceptualisation d'un schéma parmi les plus importants, au sens de Bordwell, pour la compréhension des

²³ Le développement de l'intelligence constitue à ce jour un défi pour les simulations informatiques des rouages cognitifs, et met de l'avant les limites de la métaphore informatique. Au tournant des années 1980, les programmes de lecture développés par Schank et son équipe sont limités par les capacités de stockage de l'ordinateur; cette incapacité de mémoriser l'information à long terme endigue le développement d'une véritable intelligence artificielle (1982:xiv). Mais au-delà du stockage, la difficulté majeure réside dans le développement d'un équivalent du mouvement d'abstraction qui caractérise la mémoire sémantique de l'être humain. Sur la métaphore informatique, Bordwell conclut à la suite de H. Gardner : « Perhaps the chief virtue of the computer analogy is to suggest the ways in which our reasoning fails to conform with the computer model » (1989:15-16).

²⁴ Cette notion désigne l'arrimage sémantique supposé entre des figures du monde connexes, sur le plan paradigmatique; le « parcours figuratif » désigne quant à lui l'organisation syntagmatique commune de ces figures. Pour une présentation « vulgarisée » de ces concepts et des nombreuses autres hypothèses de Greimas, le lecteur pourra se référer à Courtés, J. (1993 [1976]), *La sémiotique narrative et discursive. Méthodologie et application*, Paris : Hachette.

expériences médiatisées narratives. Les études de Jean Matter Mandler (1984) sur la facilité de compréhension et la qualité de mémorisation des récits laissent deviner la présence d'un « schéma maître » bien ancré chez l'adulte occidental moyen. Les histoires épisodiques ont nécessité des efforts plus soutenus de la part des répondants, qui ont par ailleurs injecté des relations causales inédites dans des histoires déviantes, et ont reconstitué la chronologie des événements pour résumer l'histoire lorsque cette dernière avait été présentée pêle-mêle.²⁵ À partir de ces résultats, les chercheurs ont établi les grandes étapes de l'« histoire canonique » : introduction des lieux et des personnages et complication de la situation initiale; présentation des objectifs du protagoniste; tentatives de réalisation des objectifs; dénouement; état final; le tout étant nourri par des relations chronologiques et causales évidentes.

L'enthousiasme provoqué par la mise à nu des structures narratives minimales à l'époque de la sémantique structurale, ou encore les travaux de Schank sur la nature profondément narrative de la mémoire, ont laissé croire un temps que la narratologie pourrait devenir une science fondamentale dans l'étude du rapport au monde de l'être humain.²⁶ Or, le « schéma canonique » est envisagé par Mandler comme une entité mentale dédiée au traitement des récits – factuels ou fictifs – et non de l'expérience quotidienne (Bordwell, 1989:26). Outre cette fondation proprement médiatique, les théoriciens de la fiction récupèrent un grand nombre de schémas théorisés en fonction de l'expérience « naturelle » de l'être humain.

In comprehending a narrative film, the spectator seeks to grasp the filmic continuum as a set of events occurring in defined settings and unified by principles of temporality and causation. To understand a film's story is to grasp what happens and where, when, and why it happens. Thus any schemata for events, locations, time, and cause/effect may become pertinent to making sense of a narrative film (Bordwell, 1985:34).

D'un auteur à l'autre, on relève une grande disparité dans les types de schémas intégrés aux théories, reflet du caractère spéculatif qui mène à une disparité équivalente dans la

²⁵ Voir le troisième chapitre de *Narration in the Fiction Film* (Bordwell, 1985) pour plus d'information au sujet de ces expériences; voir également Bordwell (1989:26-27).

²⁶ Ce mythocentrisme a été critiqué vigoureusement. Même Marie-Laure Ryan, narratologue endurcie, rejette cette hypothèse dans *Avatars of Story*.

littérature proprement psychologique. Les tenants d'une approche cognitiviste de la fiction récupèrent en grande partie les schémas « naturels » dégagés par la psychologie cognitive, mais ne savent pas toujours où s'appuyer pour discourir de constructions mentales spécifiques à l'expérience de la fiction. En continuité avec le concept fondamental de son étude, Bordwell envisage une série de schémas stylistiques, qui correspondent aux différentes configurations des éléments cinématographiques (montage, musique, éclairage, etc.) selon les différents genres : cinéma de fiction classique, cinéma d'auteur, etc. Il récupère ici des catégories énumérées 60 ans plus tôt par les formalistes russes afin de théoriser les opérations de motivations effectuées par le spectateur : motivation transtextuelle pour les conventions de genre, artistique pour une intrusion plus évidente de l'auteur, etc. (1985:36).

Dans *Avatars of Story*, Marie-Laure Ryan se réclame explicitement des travaux de Bordwell pour élaborer une narratologie transmédiatique, qui pourrait rendre compte autant de la littérature que du jeu vidéo en fonction de sous catégories spécifiques (mode diégétique, mode dramatique, mode simulation). Outre les aspects formels et pragmatiques associés au récit que nous avons déjà soulignés (univers narratif clairement délimité, production active de la croyance, interprétation du sens de l'œuvre), Ryan énumère trois dimensions sémantiques qui, selon leur niveau d'activation en cours d'expérience, déterminent le degré de narrativité de cette expérience : dimension spatiale – le récit doit évoquer un monde peuplé par des existants individualisés; dimension temporelle – ce monde doit être situé dans le temps et subir une transformation significative; dimension mentale – les agents de cette transformation possèdent une vie mentale riche, composée d'émotions liées aux états plus ou moins actuels du monde, et élaborent des plans d'action en fonction des objectifs désirés (2006:8). Cette dimension mentale évoque la théorie psychosociale de la « rationalité minimale » :

Assume that actions performed by intentional agents are minimally rational. We make inferences about Lea's actions on the basis of the "practical syllogism" that Lea intends to accomplish some purpose, that she believes that certain actions will enable her to accomplish that, and that the actions she takes correspond to her beliefs (Bordwell, 1989:31).

Bordwell, à la suite de Noël Carroll, suppose que la rationalité minimale constitue un schéma essentiel à l'interprétation du comportement des individus que nous côtoyons, mais aussi des personnages dans un film de fiction (1989:32). L'utilisateur, dans la vie de tous les jours comme dans l'expérience ludique de la fiction, fait montre d'une propension naturelle à attribuer des états mentaux aux autres, ce que les psychologues appellent « theory of mind ».²⁷

Alors qu'il recense différentes conceptions des personnages qui peuplent les univers de fiction, Ed S. Tan remarque :

In current film theory there is a consensus over the high degree of typing of the protagonist in traditional feature films. The characters who appear in classical cinema are not actually individuals, but can be best described as a collection of traits that are required to realize the prototypical causality of the action (Tan, 1996:165-66).

Hitchcock disait, à propos de son film *Strangers on a Train* : « Voyez-vous, le grand problème de ce genre de films, c'est que vos personnages principaux ont tendance à devenir simplement des figures » (cité par Raymond Bellour, 1979:288). Comme le relève Tan, plusieurs cognitivistes reconnaissent ainsi l'omniprésence de types, de caractérisations « plates » (Edward Forster), de « cartes » chimiquement pures (W. J. Harvey). Les entités qui peuplent les univers cinématographiques ne sont peut-être pas, après tout, animées par la même rationalité que celle qui caractérise l'utilisateur et ses semblables.

À travers son attachement aux études empiriques, l'approche cognitive nous permet de confirmer ou d'infirmer plusieurs intuitions développées par les théoriciens de l'immersion fictionnelle issus des autres disciplines que nous avons survolées. Elle relève notamment les schémas stylistiques et même sémantiques qui pourraient être générés et utilisés dans le cadre d'une expérience immersive fictionnelle, et qui forment l'essentiel de la compétence intertextuelle théorisée par Eco. À travers cette compétence se dessine à nouveau un paradoxe criant : d'un côté, plusieurs auteurs qui s'inspirent de la théorie des mondes possibles relèvent la création active de la croyance effectuée par les usagers; de

²⁷ Les développements récents de cette théorie et ses liens évidents avec l'émotion seront exposés au prochain chapitre.

l'autre, la plupart de ces auteurs insistent également sur la mise en œuvre de savoirs dédiés aux entités schématiques qui habitent les univers fictionnels, afin de faciliter les efforts de compréhension fournis. L'utilisateur s'affaire-t-il à reconstruire « pour de vrai » un univers de fiction tout en peuplant cet univers d'objets et d'individus reconnus pour leur caractère artificiel? À notre avis, une meilleure compréhension de la dimension affective permettrait de résoudre ce dilemme de manière satisfaisante. Or, la dimension affective ne constitue pas une préoccupation fondamentale aux premiers instants d'une théorie cognitiviste de la fiction. Bordwell évoque l'importance de cette dimension, mais encore ici, l'émotion est reléguée au second plan, commodément séparée de la dimension cognitive : « As a perceptual-cognitive account, this theory does not address affective features of film viewing. [...] I am assuming that a spectator's comprehension of the films' narrative is theoretically separable from his or her emotional responses » (1985:30).

À travers son insistance sur la vie mentale des personnages, la narratologie transmédiatique de Ryan a le mérite de mettre l'accent sur l'émotion. Ce volet a surtout été développé lors de son ouvrage précédant, *Narrative as Virtual Reality* (2001). L'auteure y propose une théorie de l'immersion fictionnelle qui s'appuie sur la même tripartition sémantique; aux trois composantes fondamentales des univers de fiction (lieux, actions, personnages), correspondraient trois types de réactions, de « réponse » : il s'agit respectivement des immersions spatiale, temporelle et émotionnelle (2001:121). Cette tripartition, qui tombe sous le sens de prime abord, se révèle on ne peut plus problématique. En effet, les trois composantes sont bien souvent inextricables dans l'expérience de la fiction narrative : la temporalité investit naturellement tout espace représenté, et l'espace temporalisé, désormais « habitable » pour reprendre l'expression de Roger Odin, est investi d'affects au fil des chicanes incessantes provoquées par le conflit des désirs. Le temps et l'espace sont colorés par l'agir et le pâtir des personnages. Dans la pratique, on imagine mal un usager passer de l'immersion proprement spatiale à une immersion strictement émotionnelle, et ces incohérences émergent inévitablement dans l'ouvrage de Ryan.

En introduisant la composante émotionnelle pour mieux l'isoler, la tripartition de Ryan achoppe : même si les personnages constituent une source d'émotions clairement

identifiée, il apparaît excessif de définir le rapport affectif que nous entretenons avec un univers imaginaire en fonction de cette composante exclusivement. Même en nous bornant à la tripartition de Ryan, nous pouvons aisément repérer d'autres sources affectives. Le caractère et la configuration des espaces représentés tantôt étoufferont l'usager, tantôt engendreront une impression de sublime. De la même façon, le récit pourra faire vivre plus ou moins viscéralement le passage du temps, engendrer exaltation ou lassitude. Paradoxalement, Ryan souligne elle-même l'incohérence de sa typologie. Lorsqu'elle discute de l'immersion temporelle, elle propose en fait une typologie du suspense, réaction affective dont la manifestation la plus commune est soudée au devenir incertain du protagoniste. Son compte-rendu de l'immersion émotionnelle s'attarde principalement sur les réactions affectives du lecteur / spectateur en regard de l'univers représenté bien avant toute empathie avec les personnages, composante qui serait pourtant au fondement même de ce type d'immersion. Afin de dépasser cette segmentation quelque peu arbitraire de l'expérience de l'usager, fondée à tort sur une tripartition structurale canonique, et la confusion immersive qui en résulte, nous exposerons au prochain chapitre les études psychologiques de l'émotion et les théories de la fiction qui réintègrent de manière évidente la dimension affective, afin de construire une géographie émotive de la fiction. Cette dernière nous permettra, en dernière analyse, de mieux saisir l'originalité de la gratification expérimentée dans le cadre de l'expérience vidéoludique.

VIII. Immersion et émotion

Kirk : The test itself is a cheat, isn't it?

You programmed it to be unwinnable.

**Spock : Your argument precludes the possibility
of a no-win scenario.**

Kirk : I don't believe in no-win scenarios.

Star Trek (J. J. Abrams, 2009)

Lors de la deuxième séquence du récent *Star Trek* (J. J. Abrams, 2009; un « redémarrage » de la série originale), nous sont présentés à nouveau les protagonistes bien connus de cet univers fictif. Au beau milieu d'une région agricole sans relief, une voiture antique fonce à toute allure. Au volant, le jeune James Tiberius Kirk coupe la communication avec une quelconque figure parentale et fait jouer à plein volume un vieux succès (*Sabotage*, Beastie Boys; pièce consacrée des années 1990 qui colle particulièrement bien à l'esprit de rebelle précoce communiqué par l'ensemble de la scène). Pris en chasse par un automate policier, l'impétueux Kirk ignore les avertissements, dévie sur la grève escarpée et se dirige tout droit vers un gigantesque ravin. Au dernier moment, il s'éjecte du véhicule dans un mouvement improbable, présenté au ralenti, et parvient de justesse à s'agripper au bord de la falaise; « Is there a problem, officer ? ». Cette scène cherche de toute évidence à définir la « carte Kirk », que le spectateur connaît par ailleurs déjà très bien : un individualiste forcené, homme d'action toujours prêt à défier les règles établies, à combattre l'adversité au-delà des moyens conventionnels, à repousser les limites du possible; bref, un joker qui vient changer la donne. Cette caractérisation influencera sans doute toutes les « hypothèses de suspense » du spectateur; déjà à ce stade, Kirk est devenu le vecteur de causalité par excellence, qui insufflera son impétuosité sur l'ensemble du récit; cet « effet de primauté » (Bordwell, 1985) – c'est-à-dire la pérennité des premières

élaborations mentales construites par le spectateur – procure une zone de confort inférentielle dans une expérience autrement caractérisée par les retournements imprévisibles et la surprise. À des millions de kilomètres, le jeune Spock s'entraîne déjà – selon la tradition vulcaine – à dompter ses émotions afin de laisser toute la place au flegme du raisonnement parfaitement logique, un exercice difficile considérant ses origines humaines « impures » et la stigmatisation qui s'en suit. Or, comme l'apprendra le jeune vulcain, pour être un bon capitaine dans l'entreprise du film hollywoodien, il ne suffit pas d'inhiber ses circuits affectifs, bien au contraire; le succès de l'entreprise repose plutôt sur l'exacerbation des dynamiques émotionnelles par la confrontation irraisonnée de l'adversité.

Face aux acquis conceptuels et méthodologiques de la psychologie cognitive et des neurosciences, l'univers affectif de l'être humain se présente encore à ce jour comme un bastion en partie imprenable. Les études psychologiques consacrées à cette dimension sont relativement moins nombreuses, et cet état de fait est plutôt facile à expliquer. Comme nous l'avons souligné, l'engouement pour le cognitivisme à partir des années 1960 recentre l'attention des chercheurs sur les facultés mentales usuelles, qui correspondent par ailleurs le plus naturellement à la métaphore informatique : mémoire de travail ou à long terme, traitement de l'information entrante, etc. De plus, il est beaucoup moins évident – et éthiquement risqué – de tester les rouages affectifs de l'être humain en situation expérimentale; les chercheurs ont plutôt développé une grande expertise afin de mettre à l'épreuve les facultés cognitives comme l'attention et la visualisation mentale. Enfin, plusieurs des structures physiologiques essentielles à la régulation du domaine affectif seraient situées au niveau du rhinencéphale, une région antérieure du cerveau où l'activité neurologique ne peut être mesurée aisément par toutes les techniques actuelles, notamment l'électro-encéphalogramme. Néanmoins, plusieurs études d'envergure ont été consacrées à l'émotion; au cours de ce chapitre, nous tirerons profit d'avancées récentes dans le domaine pour réviser les théories affectives associées à l'immersion fictionnelle.

La psychologie de l'émotion

Lorsqu'il s'interroge sur la dimension affective de la psychologie humaine à la fin du 19^e siècle, l'éminent psychologue William James envisage deux scénarios théoriques opposés. Confronté à un stimulus aux implications évidentes pour son intégrité physique (un grizzly, par exemple), l'individu pourra a) avoir une réaction émotionnelle (la peur), et générer un comportement propice en réponse à cette émotion (la fuite); ou bien b) prendre la fuite de manière irraisonnée, et constatant cette réaction corporelle, éprouver la peur de manière plus consciente. Alors que le sens commun privilégierait sans doute le scénario a), James mise plutôt sur l'autre hypothèse; certains stimuli provoqueraient des réactions physiologiques largement automatisées, et le feedback corporel qui découle de ces réactions jouerait un rôle important dans l'expérience consciente que nous désignons par différents termes émotionnels. Dans *The Emotional Brain* (1996), Joseph LeDoux relate les variations de cette séquence sous l'influence du paradigme cognitiviste. Il constate l'importance attribuée au concept fondamental d'*appraisal*, qui désigne en anglais le travail d'évaluation des informations entrantes par les facultés cognitives, une fois cette information parvenue au cortex sensoriel. Selon Magda Arnold, cette évaluation permet à l'individu d'enclencher la tendance à l'action appropriée; l'émotion émerge pleinement en fonction de cette tendance qui lui serait spécifique. Schachter et Singer intègrent pour leur part la notion d'éveil pour faire le pont entre la perception du stimulus et le traitement cognitif de l'information (LeDoux, 1996:48).

Selon LeDoux, ces séquences accordent trop d'importance à l'évaluation détaillée de l'information entrante et négligent certains rouages affectifs que l'être humain partage avec plusieurs autres espèces. Tout au long de sa carrière, le chercheur a voulu démontrer l'existence d'un « inconscient émotionnel » qui emboîte le pas au traitement cognitif de l'information à dessein d'efficacité. Tirant profit des techniques d'imagerie cérébrale et de traceurs chimiques pour dégager les chemins empruntés par différents neurotransmetteurs, le chercheur a réussi à isoler le système d'une émotion fondamentale chez l'homme et dans tout le règne animal : la peur.¹ Avant même que l'information perçue ne parvienne au

¹ Les traceurs chimiques utilisés par LeDoux nécessitent l'observation directe des tissus du cerveau. Pour des raisons évidentes, ses expériences ont largement été réalisées sur des rats de laboratoire. La

cortex sensoriel et ne soit traitée au sein des aires associatives, une certaine reconnaissance de formes peut opérer, nous dit Ledoux, au niveau du thalamus sensoriel. Le thalamus possède nombre de connexions neuronales vers l'amygdale qui correspondrait, dans ce système de la peur, à un centre de commande en mesure d'enclencher les réactions physiologiques du système nerveux sympathique : accélération des rythmes cardiaque et respiratoire, relâchement d'hormones de stress et d'adrénaline, suppression de la douleur, etc. Ledoux dégage ainsi deux voies, deux types de traitement des stimuli émotionnels impliquant des représentations mentales qui se distinguent par leur degré de complexité (figure 8-1).

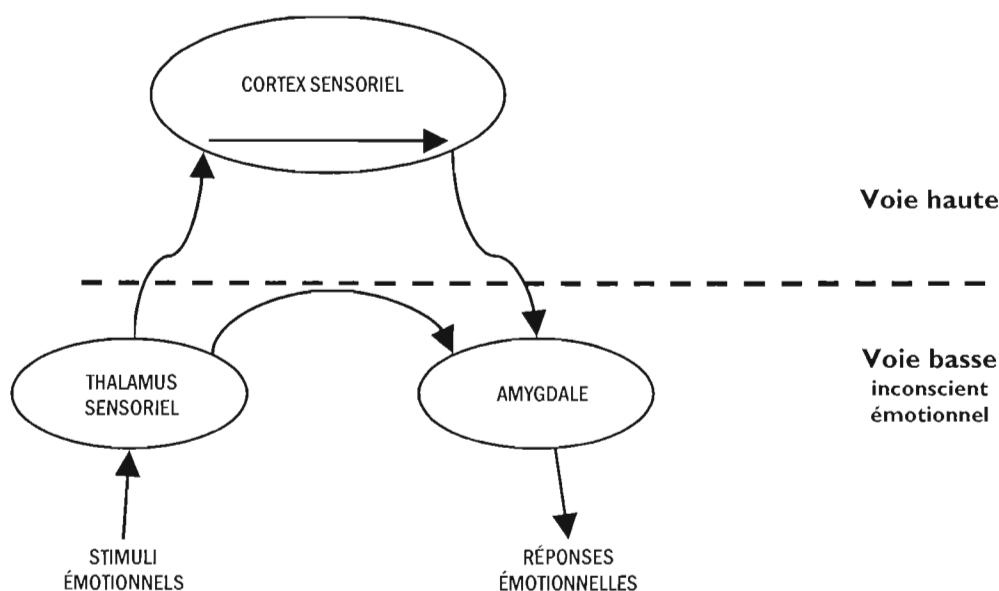


Figure 8-1 Voies basse et haute dans le traitement de stimuli émotionnels
(Ledoux, 1996:164)

Sans discréditer complètement les hypothèses des cognitivistes, les travaux de Ledoux donnent raison dans une certaine mesure à l'intuition de William James, et permettent de corroborer les hypothèses de chercheurs qui – sans doute influencés par le paradigme behavioriste qui perdure jusque dans les années 1960 – définissent l'émotion

validité de ses hypothèses repose donc sur le point de vue évolutionniste qui conçoit le cerveau humain comme un prolongement des structures semblables qui se retrouvent chez un grand nombre de mammifères.

comme une réaction largement automatisée de l'organisme. C'est le cas de Sylvan Tomkins, pour qui chaque émotion suppose des réactions corporelles innées, et plus spécifiquement une expression faciale attitrée (Plutchik, 2003:93); ces intuitions ont été mises à l'épreuve par son proche collaborateur Carroll E. Izard à travers des études interculturelles qui tendent à démontrer l'universalité des expressions faciales pour les émotions fondamentales comme la peur, la joie et la surprise. Plusieurs études récentes corroborent ces hypothèses et – par le biais de procédés informatiques qui permettent d'exagérer l'expressivité du visage – démontrent la grande libisilité de ces expressions (Calder et al., 1997; figure 8-2). Les travaux sur l'expressivité des émotions mènent tout naturellement vers une dimension communicationnelle qui sera développée, entre autres, par Ross Buck au cours des années 1980.



Figure 8-2 Expressions faciales typiques – originale à gauche, caricaturée à droite – pour six émotions primaires. De gauche à droite : la joie; la surprise; la peur, la tristesse, le dégoût et la colère (Calder et al., 1997: 923)

Comme Ledoux, Izard suppose l'existence d'un nombre restreint d'émotions primaires définies par des voies neurologiques spécifiques; « Patterns of facial reaction, résume Plutchik, that we call emotional are assumed to have a neurological basis in subcortical 'programs' for each emotion. Such programs are genetically based » (2003:94). Fortement déterminés par l'héritage biologique, ces rouages motivent des comportements précis chez les différentes espèces animales, et répondent ainsi à un impératif d'adaptabilité lié de manière évidente à la survie de l'espèce. Or, en attendant des recherches plus

pointues sur la spécificité des voies neurales, les chercheurs doivent s'en remettre à la spéculation pour déterminer les émotions fondamentales expérimentées par l'homme et les animaux. Alors que les typologies hypothétiques incluent fréquemment des termes comme la joie, la détresse, la colère et la surprise, il n'existe aucun consensus définitif quant au nombre d'émotions primaires.

Sans remettre en cause le principe des réactions émotionnelles innées, il apparaît évident que l'univers affectif de l'être humain ne se résume pas seulement aux réactions physiologiques déterminées par un impératif de survie immédiate. Les élaborations mentales plus complexes conceptualisées par le cognitivisme se révèlent donc utiles à une meilleure compréhension du domaine affectif. Pour Richard Lazarus,² un individu est constamment engagé dans un processus d'évaluation qui lui permet de déterminer les bénéfices ou périls de ses interactions avec l'environnement, et ces évaluations (*appraisals*) constituent en soi les différentes émotions au sens de l'auteur. En même temps, l'individu se doit d'évaluer ses capacités de mise en œuvre par rapport aux différentes actions envisagées. Cette évaluation du potentiel d'action – *coping* en anglais – constitue l'un des piliers majeurs de la théorie. En fonction de ces processus d'évaluation, la gestion peut être axée sur la résolution de problème par l'entremise d'une action directe (*problem-focused coping*; l'individu apeuré prend la fuite) ou alors par une réinterprétation de la situation (*cognitive coping*; l'individu nie la réalité du danger afin de neutraliser sa réaction émotionnelle). La plupart des évaluations qui permettent de définir les émotions chez Lazarus intègrent de manière implicite une tendance à l'action : la colère mène au combat, la peur à l'évitement, l'amour au rapprochement, et la compassion à l'action réparatrice (Plutchik, 2003:97). Chez Nico Frijda, le concept de tendance à l'action devient essentiel à la définition des émotions. Plus précisément, une réaction émotive correspondrait à la modification de l'inclinaison à l'action – selon des routines automatisées par le corps et par des élaborations plus conscientes et volontaires – suite à l'évaluation d'une situation qui interpelle les préoccupations d'un individu. L'émotion selon Frijda, comme le résume Ed S. Tan lorsqu'il élabore sa théorie affective de la fiction, est définie par « an inclination to

² Nous empruntons ce résumé des théories de Lazarus à Plutchik (2003).

initiate, maintain, or alter a relationship with the environment or, alternatively, a readiness to undertake specific activities that satisfy a certain concern » (Tan, 1996:45-46).

Depuis les années 1960, Robert Plutchik s'est affairé à produire un modèle psychoaffectif qui intègre les acquis de nombreuses approches et attire l'attention sur les origines des émotions dans une perspective évolutionniste. Ses études ne prétendent pas accéder physiquement – à l'instar de Ledoux – aux rouages du cerveau, mais les questionnaires élaborés par le psychologue lui ont permis de jeter une certaine lumière sur la sémantique des émotions. Confrontés à une partie du lexique émotionnel de la langue anglaise, les répondants devaient préciser la proximité relative de chaque terme en fonction de termes de référence (2003:76-77). Après avoir établi les résultats moyens et transposé ces derniers sur un diagramme, Plutchik a pu dégager une organisation circulaire des termes, à travers laquelle les relations de proximité et d'opposition des émotions s'exprimaient clairement.³ Ces études ont servi de fondement au chercheur pour établir un modèle qui comprend huit dimensions affectives primaires. Dans les années 1950, Harold Scholsberg a proposé de regrouper les émotions selon leur similarité et de les organiser selon un « niveau d'activation » qui va du sommeil à la tension. Le modèle de Plutchik récupère l'idée d'un niveau d'intensité variable pour une même dimension affective. Par exemple, au lieu de distinguer de manière plus franche des émotions comme la terreur et la peur, l'auteur intègre ces dernières dans la dimension affective de la peur qui varie en intensité; un danger pressenti engendre de l'appréhension – du suspense – chez l'individu, et la peur s'accroît au fur et à mesure que le stimulus émotionnel s'actualise (figure 8-3).⁴

³ Dans le chapitre « The Language of Emotions » (2003:61-89), Plutchik recense d'autres études similaires qui corroborent l'organisation circulaire des termes émotionnels, en anglais et dans les langues éloignées comme le japonais.

⁴ Dans le cadre de travaux sur la fiction d'horreur, il est fréquent de distinguer clairement entre la peur, l'horreur ou encore la terreur. Éric Dufour fonde sa distinction sur la nature plus ou moins actuelle du danger : « la peur est toujours la peur de quelque chose qui va m'arriver, qui peut m'arriver – mais qui en tout cas n'est pas là [...] La peur, donc, est toujours tournée vers l'avenir et liée à une menace qui pèse sur moi. Lorsqu'on parle d'horreur en revanche, on désigne par là à la fois un état de choses qu'on constate et dont on a donc l'expérience ou plus largement la connaissance, et l'état d'âme qu'il suscite en nous » (2006:202). Sans rejeter ces distinctions, notre présentation des dynamiques affectives dans le cadre de l'immersion fictionnelle au cinéma et dans le jeu vidéo s'appuiera sur la dimension de la peur telle que définie par Plutchik, qui insiste plutôt sur la continuité de ces réactions affectives.

Plutchik stipule également la proximité de certaines dimensions: la peur se rapproche de la surprise, la colère du dégoût, etc. Par conséquent, ces dimensions ne doivent pas être vues comme des unités discrètes selon l'auteur, mais les huit émotions primaires sont clairement organisées en paires antinomiques : joie / tristesse, acceptation / dégoût, peur / colère, surprise / anticipation. Selon Plutchik, les réactions affectives plus complexes émergent par la combinaison des émotions élémentaires : l'association de deux émotions contiguës sur le cercle forme les dyades primaires (joie + acceptation = amour, surprise + tristesse = déception, etc. Figure 8-3); l'association d'émotions séparées par une ou deux régions du cercle forme respectivement les dyades secondaires (joie + peur = culpabilité) et tertiaires (colère + confiance = domination). Cette organisation permettrait de rendre compte du langage des émotions dans son ensemble : « By mixing two or more emotions at different intensity levels, it is possible to create hundreds of terms representing the language of emotions » (2003:104). Encore ici, les différentes émotions sont associées à un comportement typique.⁵

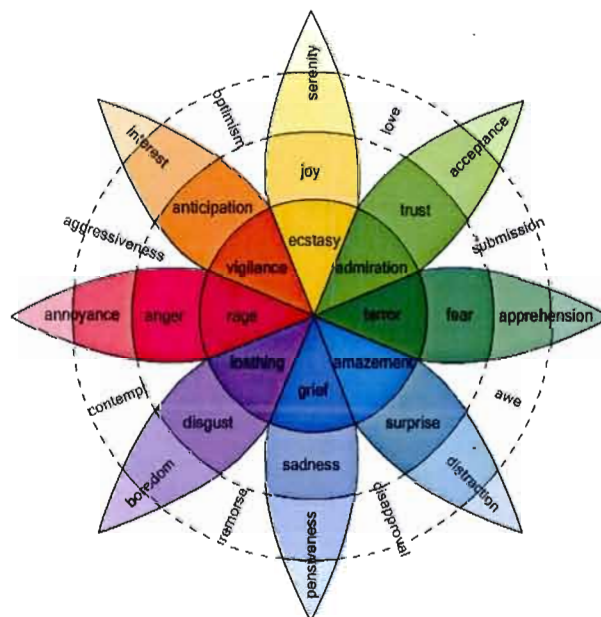


Figure 8-3 Le modèle de Plutchik (2003:104-105)

⁵ Plusieurs chercheurs, notamment Frijda, Ledoux et Plutchik, posent une distinction fondamentale entre émotion et sentiment; le premier terme renvoie à l'ensemble des processus physiologiques impliqués par une réaction affective, incluant les processus innés et les tendances à l'action, alors que le second correspond plutôt à l'appréhension consciente de cette réaction par l'individu.

En soulignant les implications émotives des élaborations mentales produites par un individu, les modèles que nous venons de présenter nous permettent de développer l'étude de l'immersion fictionnelle au-delà des théories que nous avons résumées au cours du dernier chapitre. Afin de rendre la démonstration plus dynamique, nous allons maintenant présenter la théorie affective de la fiction proposée par Ed S. Tan, enrichie de nombreux travaux dédiés au phénomène affectif qui a suscité le plus d'attention dans le cadre des études cinématographiques : le suspense. Ces travaux seront critiqués et révisés en fonction de théories récentes sur la propension empathique de l'être humain, une dynamique émotionnelle qui définit dans une large mesure le plaisir éprouvé par les usagers de la fiction.

Émotions fictionnelles

Dans *Emotion and the Structure of Narrative Film*, Ed S. Tan présente une étude narratologique qui s'inscrit en continuité avec les travaux de David Bordwell et du cognitivisme, mais l'auteur se propose de théoriser la dimension affective explicitement laissée de côté dans *Narration in the Fiction Film*. Selon Tan, l'enjeu affectif ultime de la consommation filmique se résume à une « résolution de tension ». Au fil de multiples épisodes, et plus particulièrement des épisodes de suspense, divers procédés narratifs feront émerger cette tension et susciteront ainsi l'émotion la plus importante de l'acte spectatorial : l'intérêt. Comme nous l'avons souligné, l'émotion correspond, toujours selon la définition de Frijda qui sert de fondement à Tan, à un changement dans l'inclinaison à l'action. Impossible, pour le spectateur, de réaliser la plupart des inclinaisons que le film éveillera en lui : fuir une situation désagréable, éteindre un objet de désir, etc. Seul l'intérêt, au sens de Tan, n'est pas une « émotion-témoin » : suivant l'appréhension d'une signification situationnelle précise, le spectateur intéressé *portera attention*, anticipant la résolution des épisodes problématiques et la gratification affective qui en découle.

Afin d'étayer sa théorie, Tan propose une typologie des différentes réactions affectives impliquées dans l'usage de la fiction. Pour désigner les réactions qui émergent en situation d'absorption diégétique, l'auteur établit une première grande catégorie : les

émotions fictionnelles. À partir du concept d'empathie, Tan opère une distinction fondamentale au sein de cette catégorie : d'une part, l'univers fictif pourra susciter des réactions affectives propres à l'usager, déterminées en partie par son expérience préalable; de l'autre, ces réactions seront complètement modalisées par la logique actantielle qui caractérise l'univers fictif. Comme le note Schaeffer : « il existe des fictions sans personnages : un paysage peint [...] est susceptible de provoquer une réaction affective aussi forte qu'un acte d'empathie avec un personnage de roman » (1999:186). Les émotions fictionnelles non empathiques relèvent de la présence imaginaire du lecteur / spectateur au sein de l'univers représenté, à travers l'assimilation d'une « structure de signification situationnelle » selon les mots de Tan, ou encore la réactivation d'une modélisation mimétique fictionnelle (Schaeffer). Pour le dire plus simplement : l'usager prête attention aux éléments fictifs qui pourront susciter diverses réactions affectives. Le versant empathique est associé plus clairement aux personnages de la fiction. Puisque l'émotion est définie par un changement dans l'inclinaison à l'action du sujet, ce versant implique que l'usager assimile un changement dans l'état affectif d'un personnage. Un peintre peut très facilement évoquer ces changements dans les scènes qu'il représente et ainsi susciter l'empathie de l'observateur,⁶ mais à coup sûr, les dispositifs qui permettent des constructions narratives plus élaborées ont grandement misé sur la propension empathique de l'être humain. « The traditional (film) narrative, nous dit Tan, is centered on the actions of a human protagonist to whom intentionality is ascribed, whose concerns are recognized, and who displays emotions in response to events » (Tan, 1996:172). Les jeux de l'ocularisation et de la focalisation que nous avons soulignés au cours de la deuxième partie favorisent une grande intimité avec la vie intérieure des personnages (préoccupations, intentions, réactions affectives) ou, tout au moins, de certains personnages. Pour Tan, la compréhension de la signification affective d'une situation donnée pour un personnage est une condition suffisante au déploiement des émotions fictionnelles empathiques. Dolf Zillmann propose également une définition assez large de l'empathie : « any experience

⁶ On pense notamment à la figure de l'*ammonitore*, personnage témoin intégré en bordure d'une scène peinte. Didi-Huberman évoque cette figure chère à Alberti dans son analyse de la série *Histoire de Nastagio degli Onesti* de Botticelli (1999:65).

[...] construed by respondents as feeling with or feeling for another individual » (1996:214-15).

La distinction fondamentale effectuée par Tan apparaît légitime, mais la délimitation du registre affectif non empathique se révèle problématique. Plusieurs commentateurs conçoivent ce registre sous certaines conditions : « cosmomorphisme » chez Metz, narration qui échappe au modèle linéaire / causal et engendre ainsi, selon Carroll, « an elaborate sense of the texture and tempo of the 'world' depicted in the fiction » (1996b:99). Ces conceptions reposent essentiellement sur la donnée spatiale de l'univers représenté; la figure humaine, en quelque sorte, « forcerait » la mise en place du registre empathique. Par ailleurs, la catégorie non empathique, dont la dénomination même ne fait que renforcer l'importance du registre opposé, se révèle difficile à départager chez son concepteur : d'abord associée aux « événements » en deçà de toute considération pour les personnages, au « spectacle » (scènes horribles, numéros musicaux), son existence même est plus ou moins niée : « the events depicted by the traditional feature film *always have a certain significance for the protagonist*, which is why empathetic emotion in its absolute sense is dominant » (Tan, 1996:176; je souligne). Tan prend pour exemple le cas « intéressant » de *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958), où les deux registres fonctionneraient en concordance : espoir empathique pour Scotty qui souhaite retrouver Judy, et désir non empathique de voir Judy chez le spectateur masculin. On se demande bien ce que l'auteur trouve de particulier à cette configuration; elle peut en effet être généralisée à un très grand nombre de films! Ce branchement du désir spectatorial sur celui du protagoniste évoque par ailleurs la mise en phase théorisée par Odin.

À travers son insistance sur le caractère empathique des émotions ressenties par le spectateur, Tan semble proposer une théorie qui se rapproche de l'identification secondaire; la vie affective de l'usager s'oriente dans une large mesure autour de celle du protagoniste. Afin de préciser les rouages affectifs impliqués dans la fiction, il nous apparaît essentiel de mettre à l'épreuve les conceptions de l'empathie et d'inspecter plus en profondeur la confusion entourant le registre non empathique. Or, un objet d'étude a soutenu jusqu'à

maintenant ces réflexions au point de devenir un véritable cas de figure; il s'agit bien entendu du suspense cinématographique.

Curieusement, les efforts de théorisation du suspense insistent également sur l'attachement affectif particulier qui émerge en regard du protagoniste, aux dépens d'une expérience affective plus riche et alambiquée. Le lecteur devra excuser le caractère poussiéreux de certains exemples qui seront convoqués; à l'instar des commentateurs qui s'y sont attardés, nous traiterons du suspense à partir de quelques films d'Alfred Hitchcock, référence absolue en la matière. Un épisode retiendra plus particulièrement notre attention au cours de cette section : le fameux « suspense alterné » qui se déploie entre la partie de tennis de Guy Haines et les déboires de Bruno Anthony dans *Strangers on a Train* (1951). Le film repose sur un malentendu « cocasse ». Bruno propose un échange de bons services à Guy : afin de voir sa femme malencontreusement disparaître, lui permettant ainsi de vivre une idylle avec sa nouvelle flamme en toute impunité, ce dernier devra assassiner le père de Bruno. Bien entendu, notre valeureux tennisman s'empresse de refuser, ce qui n'empêche pas l'excentrique passager d'exécuter sa part du marché. La séquence du suspense alterné qui nous intéressera ici exacerbe la tension avant le climax du film : afin de rétablir l'équilibre, Bruno se dirige vers les lieux du crime pour y déposer un objet incriminant – un briquet paraphé – alors que Guy doit disputer un match avant de pouvoir se lancer sur les traces du malfaiteur. Les déboires inhabituels de Bruno nous permettront de problématiser les conceptions théoriques de l'empathie.

Bruno et Guy, un étrange cas d'empathie

La définition du suspense proposée par Zillmann est sans doute la plus représentative; elle réunit plusieurs des éléments soulignés par les divers commentateurs :

[A] noxious affective reaction that characteristically derives from the respondents' acute, fearful apprehension about *deplorable events* that threaten *liked protagonists*, this apprehension being mediated by high but not complete subjective certainty about the occurrence of the anticipated deplorable events (1996:208; je souligne).

Carroll définit également le suspense en tant que réaction affective (modalité de l'anticipation) exacerbée par une tension binaire, formulée en accord avec son modèle

érotétique : « suspense in film is (a) an affective concomitant of an answering scene or event which (b) has two logically opposed outcomes such that (c) one is morally correct but unlikely and the other is evil and likely » (1996b:101). Les notions de danger et de prédisposition favorable soulignées par Zillmann semblent ici évacuées, mais ces dernières sont en fait intégrées implicitement à la définition de Carroll. D'abord, la mise en péril d'un protagoniste – menacé dans son intégrité physique (viol, torture) ou psychologique (Carroll donne l'exemple d'une atteinte à la réputation, 1996b:103) – suppose naturellement deux résolutions opposées. Ensuite, la moralité filmique définie par l'auteur a tout à voir avec la disposition du spectateur envers un personnage; en fonction des divers comportements présentés et mis en relation, le spectateur reconstituera aisément le système moral relativement autonome du film. En faisant montre de force, d'ingéniosité, de bravoure, de générosité envers les faibles et les opprimés (Carroll, 1996b:105), même un voyou pourra éventuellement constituer le « centre du bien ». À l'inverse, les antagonistes seront souvent définis à partir d'un mépris ostensible pour la vie humaine. Notre exemple hitchcockien correspond ici parfaitement : la désinvolture avec laquelle Bruno évoque le meurtre est tout simplement déconcertante, et par conséquent, il est évident pour le spectateur que Guy Haines combat « le mal », malgré les intérêts purement personnels qui le motivent.

Les déclinaisons affectives du suspense sont nombreuses : un danger imminent stimule la peur et l'anticipation; la rage envers l'antagoniste est contagieuse; l'aide apportée par un personnage secondaire convoque la gratitude; l'obtention imminente d'un objet convoité attise l'espoir; une victoire face à l'adversité suscite la joie et le soulagement; etc. Comme nous l'avons souligné, Tan stipule la prévalence absolue du registre empathique dans la fiction narrative. Au sens de Zillmann, une prédisposition affective positive est nécessaire au bon déploiement de l'empathie; « affective dispositions toward persons or their personas virtually control empathy » (1996:217). Les réflexions de Carroll laissent entendre que la moralité d'un personnage en péril est déjà déterminée en partie par le caractère forcément amoral des agents responsables de la situation périlleuse. Ainsi, l'empathie est principalement conceptualisée en fonction du protagoniste, et se manifeste sous une forme binaire : « misfortune for the character produces a negative emotion in the viewer, and good fortune a positive emotion » (Tan, 1996:171). Alors

qu'elle se répandrait aisément – selon ces théories – aux personnages solidaires des préoccupations du protagoniste (les adjuvants, dans le modèle actantiel greimassien), l'empathie ne peut être envisagée aussi naturellement pour tous les personnages de la fiction; « the viewer cannot share the concerns of all the characters – by the very nature of narrative, these are mutually contradictory » (Tan, 1996:174).

Il existe au moins une situation où la moralité des individus ne semble pas du tout essentielle au bon déploiement d'un épisode de suspense. « Races, in particular », concède Carroll, « may appear able to enjoin suspense while remaining essentially amoral » (1996b:102). La réplique ne tarde évidemment pas : dans un grand nombre de cas, précise l'auteur, un événement de cette nature (c'est-à-dire ludique, dont les conséquences sont clairement séparées du monde) est intégré à un épisode de suspense englobant qui, lui, maintient son enjeu moral. Effectivement, Guy doit remporter son match de tennis rapidement afin de contrecarrer les machinations de Bruno. On peut aisément imaginer, cependant, un film sportif où la moralité des différents participants n'est pas mise en relation, où l'enjeu principal, de part et d'autre, repose exclusivement sur le désir de se surpasser, auquel cas le critère de prédisposition favorable proposé par Zillmann apparaît plus apte à expliquer le parti pris du spectateur. Or, qu'advient-il de cette disposition lorsque Bruno échappe le briquet – objet essentiel pour exécuter son projet maléfique – dans une écoutille d'égouts, à son arrivée au parc d'attractions, scène qui correspond en grande partie aux épisodes de suspense canoniques (deux résolutions opposées, aux valeurs clairement déterminées pour le personnage, dans un rapport de probabilité inégal) et qui, par ailleurs, convoque toute la surenchère de mise en scène bien connue (musique, resserrement progressif de l'alternance, distension temporelle)? Tout concourt, vraisemblablement, à diriger l'empathie du spectateur vers un antagoniste clairement identifié (figures 8-4).⁷

⁷ Sans avoir effectué d'étude empirique rigoureuse, la présentation de cette séquence dans le cadre d'un séminaire (Jeu vidéo et narration, Université de Montréal, automne 2009) et d'une activité de formation (Morphose, Ubisoft, Montréal, 2009) s'est soldée par une réaction empathique pour Bruno – ou tout au moins une réaction affective alambiquée – chez un grand nombre de spectateurs.

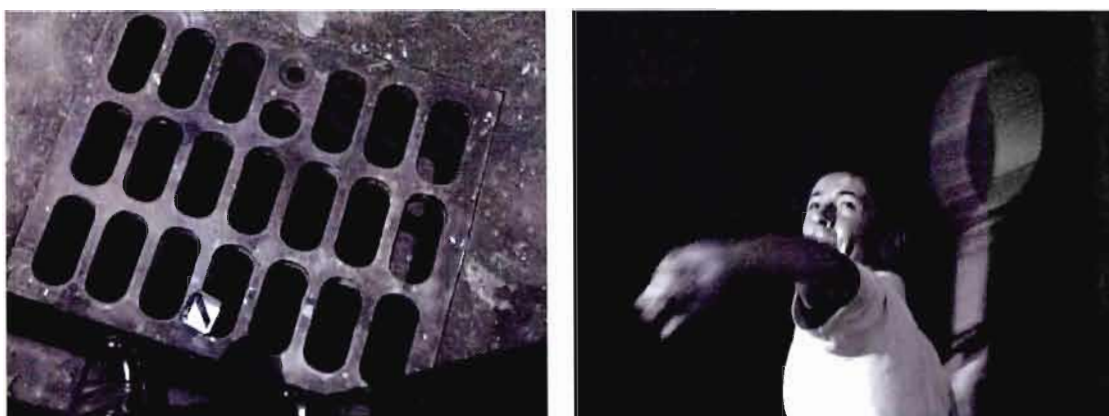


Figure 8-4 Suspense alterné (*Strangers on a Train*, Alfred Hitchcock, 1951)

La possibilité d'éprouver des émotions de nature empathique pour un personnage « amoral » divise les chercheurs. Pour Tan, l'empathie repose avant tout sur la compréhension d'une situation donnée pour un personnage, et pourrait donc en théorie émerger par rapport à un antagoniste. Mais l'émotion du spectateur et celle du personnage amoral, selon l'auteur, sont en opposition; « [t]he emotion supposedly felt by the antagonist contrasts most clearly with the empathetic emotion of the viewer » (1996:174). Ainsi, pour Tan, la joie / la colère engendrée lorsque l'antagoniste se révèle perdant / gagnant (respectivement), sont de nature empathique; il rejette même le concept de *contrast empathy* proposé par certains chercheurs. L'usager dégage la signification affective des événements pour le protagoniste, et éprouverait ainsi de l'empathie avant même que la réaction affective de ce dernier ne soit présentée. Zillmann propose une théorie semblable à travers son critère de prédisposition positive; « affective dispositions toward persons or their personas virtually control empathy » (1996:217). Les auteurs d'*Esthétique du film* n'ont aucunes réticences à utiliser le concept d'identification pour décrire l'intérêt du spectateur pour les préoccupations d'un personnage amoral.⁸ D'un point de vue psychanalytique, l'identification avec les entités les plus maléfiques est envisagée; elle permettrait au spectateur d'explorer des pulsions socialement inadmissibles. Tan rapporte quelques exemples d'entités ostensiblement monstrueuses qui suscitent éventuellement des émotions empathiques (l'homme éléphant). Sans évoquer un renversement complet, enfin,

⁸ À partir d'une remarque d'Hitchcock, les auteurs remarquent que l'attachement du spectateur peut être orienté vers un antagoniste sans problème (Aumont, Jacques et al. 1983:191).

on conçoit un rapport plus ambigu avec certains antagonistes qui possèdent des « qualités rédemptrices ». Ces modèles ne permettent pas de rendre compte de ce qui se produit dans la scène qui nous intéresse ici. Bruno fait montre de certaines qualités, s'intéresse de surcroît aux préoccupations (inavouées) du protagoniste qu'il redouble d'une certaine façon,⁹ mais son mépris incontestable pour la vie humaine et pour la loi endigue sans doute toute nuance dans la caractérisation.

L'exemple de *Strangers on a Train* semble mettre en jeu une forme de projection empathique plus viscérale, qui opère en amont des considérations morales développées par le film et autres prédispositions envers les personnages. Plusieurs études récentes dans le domaine des neurosciences tendent à démontrer l'existence de voies empathiques quasi réflexes chez l'homme. Le système de la peur dégagé par Ledoux est activé, a priori, par un stimulus fortement marqué émotionnellement. Les cris d'un prédateur et certains aspects visuels menaçants constituent des déclencheurs innés, encodés génétiquement au fil de l'évolution et donc susceptibles d'être reconnus, au niveau thalamique, dès la première occurrence. Les fortes réactions émotionnelles observées sur un visage pourraient également être intégrées à ce répertoire inné; tout au moins, l'expression faciale de la peur aura sans doute été associée aux autres stimuli menaçants au fil de l'expérience individuelle, et représente ainsi un déclencheur appris (Ledoux, 1996:144). Selon Izard et Plutchik, les réactions émotionnelles primaires provoquent des expressions faciales spécifiques et nettement contrastées, qui sont d'autant plus faciles à « lire » pour un observateur. Même si elle n'implique aucun élément de nature effrayante, la scène du briquet est susceptible d'éveiller ce type de réaction à travers le plan de réaction qui présente Bruno sous le coup de la surprise (figure 8-5).

⁹ Bruno propose à Guy de réaliser un désir profond que ce dernier ne peut s'avouer de manière consciente. Cette extériorisation des désirs inavoués du protagoniste chez un autre personnage est une stratégie assez fréquente chez Hitchcock que les commentateurs ont désignée par « transfert de culpabilité ».



Figure 8-5 À gauche : réaction de Bruno. À droite : Bruno tente de récupérer le briquet (*Strangers on a Train*, Alfred Hitchcock, 1951)

Une autre découverte récente permet de mieux comprendre les rouages de l'empathie réflexe : le neurone miroir. Ce dernier a été observé pour la première fois chez le singe macaque, au milieu des années 1990, par Giacomo Rizzolatti et Vittorio Gallese. Leurs travaux ont permis de démontrer l'activation de neurones dans le cortex prémoteur lorsque le singe effectue certaines actions manuelles – par exemple, saisir de la nourriture – mais aussi, et significativement, lorsque ce même singe observe un autre individu effectuer des gestes semblables. Diverses expériences ont démontré – signatures à l'appui (électroencéphalogramme, imagerie par résonance magnétique, etc.) – l'existence d'un système similaire chez l'homme, à la jonction des lobes frontal et pariétal. Plusieurs chercheurs – notamment Gallese – supposent aujourd'hui que le système neuronal miroir constitue l'un des fondements de la fonction cognitive théorisée sous le nom de ToM (*Theory of Mind*), dans la mesure où il permettrait à l'observateur d'inférer l'état mental d'autres individus à partir d'une simulation mentale des gestes observés.¹⁰ Vilayanur Ramachandran précise : « the neuron is part of a network that allows you to see the world 'from the other persons point of view', hence the name 'mirror neuron' » (2006); le neurologue le surnomme également « neurone empathique », avec un enthousiasme teinté d'humanisme. Retournant toujours à notre exemple hitchcockien, il est intéressant de

¹⁰ Pour une discussion plus détaillée des études d'imagerie cérébrale qui tendent à corroborer cette hypothèse, voir notamment « Mirror neurons and the simulation theory of mind-reading » (Gallese et Goldman, 1998) et « The human mirror system: A motor response theory of mind-reading » (Agnew et al., 2007).

souligner qu'à travers la réitération de l'improbable réussite de Bruno, par le biais de plusieurs plans qui montrent la main de ce dernier se frayant un chemin à travers l'écoutille, la scène propose en fait l'un des stimuli le plus susceptible d'enclencher le système neuronal miroir (voir figure 8-4). Par ailleurs, l'insistance sur une action manuelle difficile – l'activation d'un levier ou d'un mécanisme salutaire (*The Terminator*, J. Cameron, 1984, figure 8-6), ou encore le secours d'un allié suspendu dans le vide (*Star Trek*, J.J. Abrams, 2009, figure 8-6) – est un ressort de mise en scène extrêmement fréquent lors des épisodes de suspense.

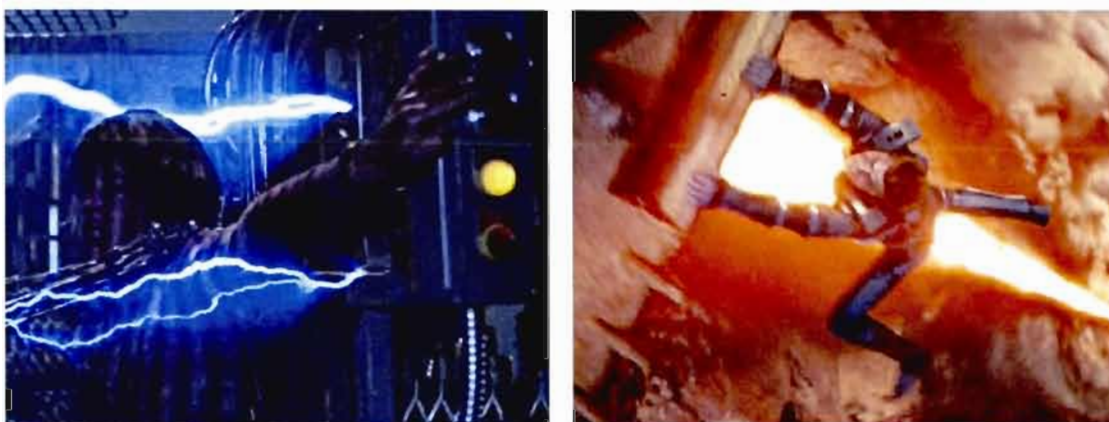


Figure 8-6 À gauche : Sarah Connor réussit à enclencher un mécanisme pour se débarrasser du T-800 (*The Terminator*, James Cameron, 1984; fragment). À droite : James Kirk suspendu au-dessus de la planète Vulcain (*Star Trek*, J. J. Abrams, 2009; fragment)

Des recherches subséquentes ont permis de découvrir des neurones miroirs au sein du cortex somatosensoriel (Iacoboni et al., 2005), la partie du cortex pariétal impliquée dans la sensation de la douleur. Ainsi, les scènes de torture, d'opération médicale ou de danger physique évident inciteraient le spectateur à vivre un épisode de détresse empathique en amorçant une réaction miroir du sens algique. De manière générale, le système neuronal miroir favoriserait l'imitation de tendances à l'action liées à la survie de l'espèce.

Plusieurs chercheurs distinguent entre « imagine-self empathy » et « imagine-him/her empathy » (Tan, 1996:185), ou encore entre sympathie et empathie.¹¹ Il apparaît

¹¹ C'est le cas notamment du neurobiologue français Alain Berthoz. Les conclusions de Berthoz font par ailleurs écho à la distinction entre projection primaire et projection empathique que nous cherchons ici à élaborer.

légitime de concevoir une forme de projection empathique réflexe chez le spectateur, fondée sur les rouages que nous venons d'exposer. Dans la mesure où ces mécanismes ne reposent pas sur une compréhension profonde des élaborations mentales propres à un individu, mais bien sur des stimuli aux implications évidentes pour l'observateur, la notion d'empathie n'est peut-être pas la plus appropriée pour décrire ce processus. Confronté à des stimuli fortement marqués émotionnellement, l'usager prend inévitablement place dans la situation en deçà de toute considération pour un personnage précis ou de préoccupations morales sous-jacentes. On rejoint ici le « direct suspense » proposé par Susan Smith (2000:22-23). En ce sens, la « projection primaire » que nous tentons de définir échappe au registre des émotions fictionnelles empathiques mis de l'avant par Tan. À grand renfort de détails sanguinolents et de plans de réaction du visage, une scène de torture typique – celles, nombreuses, de la série *24* (20th Century Fox, 2001-2010) où Jack Bauer doit soutirer de l'information à un quelconque truand – pourra facilement engager des processus réflexes au-delà des considérations morales sous-jacentes. Lorsque le célèbre agent secret subit le même traitement aux mains de Fayed, au tout début de la sixième saison, le spectateur est plongé dans la détresse d'un héros qu'il a appris à admirer au fil du temps. Peu importe les capacités d'abnégation et de gestion de la douleur inégales du protagoniste, la présentation visuelle du corps violenté fait violence à l'usager lui-même, par l'entremise d'une réaction miroir. De cette violence émerge naturellement une certaine agressivité – c'est-à-dire, selon la typologie de Plutchik, un mélange des dimensions de la colère et de l'anticipation – qui dépasse sans doute en intensité celle que Jack laisse transparaître à ce moment. Selon Torben Grodal, les émotions fictionnelles éprouvées par le spectateur sont largement modalisées par le potentiel de gestion du protagoniste (Grodal, 2000:201). Or, nous aimerions suggérer ici que le potentiel du spectateur est interpellé plus directement au cours de ces épisodes de projection primaire.

Lorsqu'il réactive les préoccupations d'un protagoniste, la projection fictionnelle effectuée par l'usager se nourrit encore d'une composante primaire, dans la mesure où son potentiel de gestion est interpellé : qu'est-ce que je ferais dans cette situation? Mais ce potentiel est également suppléé par celui du personnage; en fonction des caractérisations, ce dernier sera plus ou moins en mesure de gérer la situation, de réaliser les tendances à

l'action associées aux émotions vécues. Cet effort empathique permet de vivre les émotions par procuration, mais établit aussi une certaine distance, propice à l'émergence de la pitié ou de l'admiration. À notre sens, dans le cadre d'une projection affective empathique, l'émotion ressentie par le spectateur est irréductible à celle du personnage. Il nous apparaît également problématique de limiter cette dynamique affective aux seuls personnages positifs de la fiction. La détresse ressentie avec Jack – et la colère qui émerge envers ses geôliers – n'est sans doute pas suffisante pour endiguer complètement une projection dans la réalité émotionnelle de Fayed, lorsque ce dernier exprime plus clairement ses motivations : Bauer a torturé son frère jadis avec la même impétuosité; « I saw his body... I saw what you did to him ». L'agressivité du terroriste – désormais nourrie par une colère qui n'est peut-être plus si irraisonnée pour le spectateur moyen – sera susceptible de susciter la compassion, voire la pitié; l'incapacité de gérer la perte de l'être cher a sans doute contribué à propulser Fayed dans cette spirale descendante de haine et de violence. Alors que le visage de Jack communique instantanément un mélange de souffrance et de colère, la situation plus complexe vécue par Fayed se traduit par un visage qui évoque le dégoût (voir figure 8-2), mais demeure ambigu et attise la curiosité du spectateur vers d'autres éléments contextuels qui permettront de préciser l'émotion vécue (figure 8-7).



Figure 8-7 À gauche : Jack Bauer sous torture; à droite : Abu Fayed évoque la mort sanglante de son frère aux mains de Jack (24, saison 6, épisode 1, Jon Cassar, 2007; fragments)

L'exemple de 24 permet d'entrevoir la richesse émotionnelle qui peut émerger chez l'utilisateur; une fois le spectateur engagé dans la simulation mentale des situations fictives, les

critères de prédisposition favorable ou de moralité n'endiguent sans doute pas aussi nettement les réactions affectives plurielles qui s'appuient sur l'ensemble des personnages. Sans doute, cette ambiguïté morale et le caractère alambiqué des réactions affectives sont plus souvent le propre des récits dramatiques qui misent sur un certain réalisme. Mais les genres aux caractérisations plus schématiques comme l'action ou l'horreur tentent aussi d'exploiter la propension affective « polymorphe » des usagers. Les dernières saisons de la série *24* misent largement sur l'ambiguïté que nous avons relevée. Dans le récent remake d'*Halloween* (Rob Zombie, 2007), une nouvelle séquence d'introduction présente l'enfance trouble de Michael Myers, et plusieurs autres scènes qui nous plongent dans la psyché trouble du tueur viennent ponctuer le récit. À défaut de dépeindre des situations complexes et des caractérisations subtiles, les univers de fiction populaires optent pour une saturation affective. Mieux, cette dernière est sans doute favorisée par le caractère épuré de la diégèse et la grossièreté des motivations. À ce titre, les entités qui peuplent les univers de fiction ne sont peut-être pas seulement des cartes chimiquement pures, mais des marqueurs affectifs hypernormaux.

En dépit de la grande résilience qui caractérise les héros des films d'action et d'aventure, il est évident que la nature éminemment émotionnelle de certains stimuli audiovisuels – particulièrement les situations où l'intégrité physique est menacée – engendre des réactions physiologiques intenses; le suspense n'est pas vécu complètement par procuration. En revanche, les situations affectives plus complexes vécues par les personnages demandent des efforts de compréhension soutenus de la part du spectateur, qui suscitent à la fois une réaction affective par rapport à la capacité de gestion du personnage, de même qu'un recentrement primaire dans la situation. La conception pan-empathique de la fiction proposée par Tan définit l'ensemble de l'univers affectif de l'utilisateur en fonction des émotions expérimentées – en puissance ou en acte – par le protagoniste du récit. Nous avons préféré restreindre la définition de l'empathie aux réactions affectives dirigées vers un personnage et sa capacité de gestion des événements. La simulation mentale est un vecteur d'immersion affective très puissant qui permet à l'individu de vivre des émotions d'une grande intensité. Que cette simulation opère grâce à des stimuli émotionnels fortement marqués, ou par une reconstitution imaginaire des émotions impliquées par la situation, le

potentiel affectif propre à l'individu est constamment interpellé au cours de l'expérience. Mais l'individu peut s'adonner à ces processus de projection parce qu'il bénéficie d'une certaine distance, engendrée tantôt par le potentiel de gestion du personnage, mais de manière générale par le caractère idéalisé de la posture d'immersion.

Le concept de projection primaire, à notre sens, permet d'englober le champ des émotions fictionnelles non empathiques – tout en évitant cette appellation problématique – et vise également à démêler le registre empathique, en distinguant les réactions de l'usager qui prennent véritablement en compte le point de vue et le potentiel de gestion affective d'un personnage de celles qui annulent momentanément la distinction. Il ne faut pas pour autant confondre ce type de projection avec l'identification du spectateur au personnage; elle ne repose pas sur l'identité parfaite de la perception, ni de la vie mentale. Dans *Strangers on a Train*, un plan subjectif nous montre effectivement le briquet qui s'engouffre dans l'écouille (voir figure 8-5), mais comme nous l'avons souligné, l'effet engendré par cette scène repose sur une série de plans semi-subjectifs / omniscients, particulièrement sur le plan de réaction émotionnelle. Un très grand nombre d'épisodes de suspense présentent l'événement sans se limiter au point de vue du personnage. Exemple canonique : la bombe transportée à son insu par le gamin dans *Sabotage* (Hitchcock, 1936), rendue visible au spectateur « comme par magie ». Plus généralement, le simple champ-contrechamp ou le montage alterné qui vient réitérer l'imminence du danger dépasse bien souvent les limites théoriques de l'ocularisation et de la focalisation interne. Il est clair que le film de fiction tire profit de la posture d'observateur idéal afin de créer des effets de mise en phase (Odin) : la relation vécue par le spectateur avec la représentation filmique correspond aux rapports affectifs mis en scène à l'intérieur de la diégèse. L'appréhension hypernormalisée d'un danger favorise une projection primaire dans la situation vécue par le personnage. Mais malgré cette parenté affective, il nous apparaît excessif de télescoper l'intériorité du personnage et celle du spectateur. Le « shared suspense », pour reprendre la typologie de Susan Smith, se transmue très facilement en « vicarious suspense » – un suspense exacerbé qui surpasse l'émotion vécue par le personnage – « resulting in an ambivalent viewing position consisting of both distance from, and involvement with, the character(s) concerned » (2000:19).

Même si nous ne possédons pas l'expertise nécessaire pour effectuer une analyse comparative d'envergure avec le dispositif romanesque, certaines conclusions s'imposent d'elles-mêmes au sortir de cet exposé. Plusieurs des rouages émotionnels que nous avons présentés reposent en grande partie sur le traitement préférentiel de stimuli visuels qui possèdent des implications affectives évidentes pour le sujet percevant. Le système de la peur et le système neuronal miroir ont été forgés par un processus de sédimentation millénaire propre à l'évolution des espèces. Le cinéma a été qualifié – pour le meilleur et pour le pire – de « machine émotionnelle » par excellence, dans la mesure où les cinéastes ont su développer, avec un peu d'intuition et de chance, des ressorts de mise en scène qui interpellent ces rouages de manière particulièrement efficace. De toute évidence, le récit scriptural ne peut pas impliquer ces dimensions directement. Sans vouloir négliger les habiletés spécifiques de chaque média, nous ne voyons pas l'intérêt de classer ces derniers selon un potentiel plus ou moins grand d'interpellation affective / immersive. Comme le remarquent Posner et Raichle, un éventuel mode de conscience proprement langagier se nourrit de connexions multiples avec l'imagination sensorielle, ses implications procédurales et affectives.¹² Le cerveau humain est régi par un principe d'interconnexion difficile à cartographier dans son ensemble; le système de la peur et les domaines proprioceptif ou algique peuvent être activés de manière endogène, par le pouvoir de la simulation mentale. Les chemins de l'immersion fictionnelle peuvent être plus ou moins tortueux, mais une fois empruntés, l'implication imaginaire de l'utilisateur atteint une intensité qui repose en grande partie sur la composante affective; nous ne croyons pas que la comparaison de cette intensité en fonction des dispositifs constitue une avenue de recherche très fertile.

L'expérience de l'immersion fictionnelle repose en grande partie sur la compréhension des préoccupations et moyens associés à un grand nombre de personnages; c'est à partir de ces multiples perspectives que le spectateur construit les différentes

¹² Suite à une expérience visant à trouver le siège de la sémantique à partir d'une stimulation langagière, les auteurs précisent : « le mot marteau produit toutefois beaucoup d'associations. Celles-ci peuvent inclure le mot 'outil', 'tournevis' ou 'douleur', et elles peuvent également comprendre les mouvements du bras et les mouvements liés à l'acte de frapper avec un marteau » (Posner et Raichle, 1997:131).

significations situationnelles et établit les valeurs respectives de ces structures, de manière à se projeter aux côtés d'un protagoniste menacé ou victorieux, partageant des émotions vives. Fréquemment, au cœur même de ces épisodes émotifs, le spectateur s'avance d'un cran, la distance s'amointrit. Mais il ne s'agit aucunement d'une identification plus profonde, au contraire; emballé par sa propre production inférentielle, le spectateur *prend place* dans la fiction, se substitue au personnage qui a servi, en somme, de tremplin à une projection primaire. L'ensemble de ces rouages affectifs implique un changement dans l'inclinaison à l'action de l'usager. Nous l'avons déjà souligné, la posture d'immersion privilégiée au cinéma – celle de l'observateur idéal – signifie que ces différentes inclinaisons ne pourront jamais s'exprimer concrètement. Cependant, il nous apparaît excessif de cantonner l'expérience de la fiction cinématographique, à l'instar de Tan, dans un registre d'« émotions témoins ». De la même façon, Schaeffer rejette la thèse répandue (chez Kendall Walton notamment) qui associe l'expérience de la fiction à un registre affectif de « quasi-émotions » (Schaeffer, 1999:192-93). Les émotions vives expérimentées au cours d'une projection primaire ou empathique tendent à renforcer cette supposition. Mieux, l'impossibilité de réaliser les inclinaisons à l'action, sinon par l'adoption d'une posture actantielle complètement imaginaire, participe ultimement de cette vivacité; dépendant des actions effectives d'un personnage pour neutraliser les moments de tension, le spectateur ne cesse d'inférer la marche à suivre pour arriver à une résolution souhaitable, sans jamais pourtant pouvoir réaliser cette dernière; « The action tendency can be virtual and still contribute to the intensity of the emotional experience » (Tan, 1996:75). En même temps, cette intensité opère sans conséquence pour l'usager : le personnage agit comme écran protecteur, « shielding us from the worst effects of suspense » (Smith, 2000:25). Bien entendu, la spécificité affective de l'expérience vidéoludique repose sur la médiatisation de ces aspects. Avant d'effectuer les comparaisons qui s'imposent en regard du jeu vidéo, nous devons expliciter le dernier registre affectif mis de l'avant par Tan.

Émotions artefacts

Pour Tan, le détournement de l'intérêt vers le dispositif est au fondement d'une deuxième grande catégorie affective : les émotions dirigées vers l'artefact. La vigueur de la

touche du peintre, l'efficacité d'une prise de vue au cinéma, la justesse d'un acteur de théâtre pourront toutes susciter l'appréciation de l'utilisateur. Déjà, dire « appréciation » sous-tend une certaine compétence. Pour Jean Pierre Changeux, cette compétence participe inévitablement du plaisir esthétique :

En fait, reconnaître la vivacité du geste et l'extrême économie de moyens que déploie l'artiste, singulariser l'accent qui signe la main du maître, comme la mise en contexte de l'œuvre dans le corpus de l'artiste (ou de l'école à laquelle il appartient), déchiffrer l'allégorie représentée... exercent de multiples « effets en retour » sur le regard du spectateur. Celui-ci s'enrichit de l'identification de détails signifiants [...]. La connaissance étoffe, renouvelle, diversifie l'émotion ressentie. La compréhension du tableau participe à la jouissance de sa contemplation (1994:12).

Le type d'émotions artefacts qui retiendra notre attention, cependant, n'implique pas la compétence d'un fin connaisseur qui s'affaire à interpréter l'œuvre narrative en dehors de sa signification explicite.

Nous l'avons souligné lors de la première partie de cette thèse, la volonté d'effacement de l'instance éditoriale et des traces de fabrication caractérise une grande partie de la fiction narrative encore aujourd'hui. La conception paradoxale de l'énonciateur fictif – présentée au chapitre précédent – mise de l'avant par Roger Odin constitue d'une certaine façon le versant pragmatique de la volonté d'effacement; l'utilisateur fictionnalisant construit cette instance vague pour mieux l'oublier en cours de visionnement. Mais l'orchestration de la matière signifiante que nous avons explicitée au cours de la deuxième partie nous incite à envisager une réception où la conscience de cette fabrication joue également un rôle important. Même dans le film de fiction classique,

[t]he viewer is continually being misled, and expectations may often prove wrong. In this way, the traditional feature film makes it clear to the audience that there is an editorial intelligence at work [...] who has carefully ordered the events that they are viewing [...] As soon as [viewers] are aware, no matter how fleetingly, of the operation of that intelligence, they are in that instant aware of the film as artefact (Tan, 1996:65).

Au risque de laisser croire à une obsession injustifiée envers un grand maître « prémoderne », force est de constater, encore ici, que le grand pédagogue aura été Hitchcock. Dans un grand nombre de films, la monstration est particulièrement « parlante » et favorise l'émergence d'épisodes de « vicarious suspense ». Évoquant la vision « rayon

x » qui nous montre les mécanismes internes de la bombe dans *Sabotage*, Smith déclare : « we are made acutely aware of the kinds of narrative forces and laws operating to determine [the child's] fate. Indeed, the more intense the suspense becomes during this scene, the more its own mechanisms and processes are laid bare » (2000:19). La deuxième moitié de *Psycho* (1960), où le suspense est partagé entre les préoccupations de Norman et ceux des enquêteurs, constitue pour Smith un « méta-suspense » (2000:30-31). Nous pourrions également évoquer l'épisode double du briquet et de la partie de tennis dans *Strangers on a Train*. Le parallélisme de cette scène (Guy et Bruno font face à un obstacle en même temps), qui appuie par ailleurs le redoublement entre les deux personnages, semble faire référence au dispositif même du suspense : en plongeant le spectateur dans le suspense de Bruno, personnage amoral, la séquence semble vouloir le confronter aux conditions d'engendrement de sa disposition favorable.

Tan suggère que l'effet diégétique s'accompagne automatiquement d'un grand coefficient d'objectivité, aspect essentiel, toujours selon l'auteur, au bon déploiement de l'émotion suscitée par l'univers fictif; « Core components such as *objectivity* and *reality* make possible the emotion and are hardly subject to change due to the fact that the diegetic effect and the illusion of being a witness to fictional events are constantly in operation » (1996:198; je souligne). Or, l'épisode de suspense typique semble poser exactement le contraire : c'est sans doute parce qu'une situation m'impose de vives réactions affectives que j'ai tendance à qualifier l'événement de « réel », et ce malgré un caractère artificiel et invraisemblable difficile à occulter. Au cours du fameux « segment quatorze » de *North by Northwest* (1959), Roger Thornhill constate le zèle de Phillip Vandamm; un avion prend en chasse notre héros improbable au beau milieu de nulle part. L'analyse du segment 14 proposée par Raymond Bellour, qui pêche sans doute par un trop grand « souci de la structure » (en phase avec son temps), relève néanmoins l'extrême schématisation qui caractérise cette scène : un champ désertique (plateau abstrait), deux routes (quatre directions possibles), et le fameux « paradigme de la locomotion », composé de deux autobus, deux camions, six voitures et un avion (1979). Ce microcosme est l'espace anticipé d'une confrontation (Vandamm / Thornhill), mais cette dernière, de manière significative, émerge en dépit de toute vraisemblance. Un badaud souligne d'abord la

« tache » : cet avion qui, au loin, déverse des pesticides sur un champ inexistant. Suit une première attaque, illogique, mais *devinée* par le spectateur; Vandamm n'a pas fait montre d'un goût si prononcé de la fantaisie – qui l'inciterait à transformer le meurtre de Thornhill en véritable manège – mais quelque chose incite le spectateur à anticiper la charge du biplan. De la même façon, lorsque Thornhill se réfugie sous le maïs, il apparaît impossible, contre le meilleur jugement, de ne pas inférer l'attaque au poison, malgré l'invraisemblance de la scène. Mais en dépit de ce manège, difficile de ne pas vivre l'épisode de suspense aux côtés/à la place de Roger Thornhill (figure 8-8).



Figure 8-8 Attaque au pesticide (*North by Northwest*, Alfred Hitchcock, 1959)

D'une certaine façon, le segment quatorze devient un espace de confrontation abstrait, qui met en scène le fait même du suspense : la mise en péril exacerbée du protagoniste, impliquant un potentiel d'action complètement opposé (un quadragénaire cabotin contre une machine de mort), créant ainsi un rapport de force tout à fait inégal. Sitôt comparée à un grand nombre de films contemporains, l'invraisemblance de cette scène ne semble plus particulièrement marquée. On évoquera simplement la séquence d'ouverture de *Casino Royale* (Martin Campbell, 2006): Bond se lance cavalièrement à la poursuite d'un homme, qui pour sa part gravit les échafaudages d'un chantier. À mesure que les deux s'élèvent en hauteur, la tension monte au même rythme que la crédibilité s'affaisse; l'homme ne peut visiblement pas s'échapper « par le ciel », et de fait redescendra, mais Bond ne manquerait pour rien au monde une telle opportunité de risquer

bêtement sa vie.¹³ Par la création de ce suspense artificiel, le film facilite le travail inférentiel du spectateur et mise sur la dimension affective aux dépens de la cohérence. De manière significative, l'invraisemblance de telles scènes et le recours à des situations largement hypercodées de manière générique ne semblent pas endiguer l'efficacité affective de la fiction. L'objet s'affirme en tant que fabrication dédiée au spectateur, qui entraîne ce dernier dans les sentiers du sens préalablement tracés; l'idéalisation du voir et du savoir travaille de manière à faire émerger la réaction émotionnelle de l'utilisateur.

La dynamique affective que nous évoquons ici ne correspond pas à l'admiration ou au mépris des aspects artistiques. Elle repose sur la reconnaissance de stratégies et structures conventionnelles associées par l'utilisateur à son dispensaire de prédilection. La fonction première de ces « accessoires de jeu » consiste à faciliter la production de sens; l'enjeu ultime de cette aisance sémantique est de nature affective, et se décline en deux volets. D'une part, la production hypernormalisée de sens est une source de gratification en soi. D'autre part, elle est inextricablement liée à la saturation affective qui caractérise les univers de fiction populaires. Sans vouloir se limiter à cette seule généralisation, il apparaît légitime de proposer que l'instance fondamentale, dans une grande majorité de cas, s'affaire à faciliter l'expérience des émotions fictionnelles, selon la bienveillance relevée par Thomas Pavel. C'est dire que la relation entre cette instance et l'utilisateur obéit à un principe de collaboration (Eco), et cette attitude ajoute sans doute un sentiment général de confiance – pour se référer à la typologie de Plutchik – à l'expérience de la fiction. En ce sens seulement, nous sommes d'accord avec l'idée d'un énonciateur fictif proposé par Odin; lorsque domine ce climat de confiance, l'utilisateur porte sans doute moins attention au processus d'énonciation dans la mesure où les stratégies typiques de ce dernier lui sont devenues familières au fil de l'usage.

¹³ On pourrait trouver dans la caractérisation délibérément plus grossière de l'agent secret, associée à ses débuts, un premier élément de justification. Ce serait cependant surévaluer les enjeux véritables de la scène : l'antagoniste poursuivi par Bond n'est nul autre que Sébastien Foucan, l'inventeur du « parcours », activité sportive qui consiste précisément à traverser une série d'obstacles urbains à la course, de manière fluide, et dont la première séquence de *Casino Royale* constitue, « incidemment », une démonstration exemplaire.

Une fois posé ce principe de collaboration, on peut d'abord s'étonner de la quantité d'émotions dysphoriques qui sont suscitées en cours d'expérience et particulièrement durant les épisodes de suspense. Pour désamorcer ce paradoxe, la théorie affective de Tan propose une dynamique des plus intéressantes qui met à nu l'une des structures conventionnelles les plus fondamentales dans l'expérience de la fiction populaire. L'auteur met de l'avant une métaphore mercantile : il souligne l'importance du contraste entre le « retour net » (différence entre l'investissement cognitif / émotif du spectateur et la gratification obtenue en parallèle) au cours de l'épisode (faible) et celui obtenu lorsque la tension est résolue (clôture cognitive et affective – résolution de tension). L'utilisateur serait prêt à investir ses efforts de compréhension et à partager des émotions négatives dans la mesure où il s'attend à ce que son placement fructifie. L'économie de l'antalgie que nous avons évoquée à la fin de la dernière partie trouve ici sa formulation la plus complète. Ces réflexions nous incitent à revisiter, une fois pour toutes, l'épisode du briquet dans *Strangers on a Train*, et de formuler une dernière hypothèse afin d'expliquer l'empathie confondante envers l'antagoniste. Le « retour net » anticipé par le spectateur au cours de l'épisode est non seulement fondé sur cette séquence locale, mais également sur une confrontation finale entre Bruno et Guy. La victoire du protagoniste constitue une structure élémentaire largement intériorisée, et l'ultime partage des émotions euphoriques éprouvées par un héros victorieux, l'une des gratifications les plus communément désirées par l'auditoire. L'intensité des moments désagréables, au sens de Dolf Zillmann, sert ultimement à renforcer, par transfert d'excitation (« affective 'overreaction' », 1996:225), l'intensité affective associée à une résolution positive. Zillmann note également la surenchère affective engendrée par une victoire en propre du protagoniste (c'est-à-dire par ses propres moyens, 1996:220). Sans doute le spectateur ne souhaite pas voir le conflit central se résorber de manière aussi fortuite et, par ricochet, espère que Bruno sorte gagnant de l'épisode du briquet.

Bien entendu, ce principe de collaboration peut être explicitement rejeté par certaines fictions, ou encore remis en question par d'autres. Chez Hitchcock, les nombreuses ruptures effectuées aux dépens de structures et conventions élémentaires

favorisent un mode de réception différent. Le flashback alibi de *Stage Fright* (1950)¹⁴ a tant choqué son spectateur à l'époque en contrevenant à une règle tacite, qui condamne l'image mouvante à toujours *dire* la vérité. De la même façon, le procès de Margot dans *Dial M for Murder* (1954) est mis en scène de manière cauchemardesque, comme si l'événement réel était complètement subjectivé, établissant ainsi une confusion qui, avec le dédoublement du protagoniste (procédé également redevable en grande partie au cinéaste) a été utilisée de manière radicale au cours de la modernité (*L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1961) et de la postmodernité cinématographique, chez Lynch notamment (*Lost Highway*, 1997), jusqu'à s'immiscer dans le cinéma populaire (*Fight Club*, David Fincher, 1999). Mentionnons enfin l'éviction prématurée de Marion Crane dans *Psycho*, rupture toujours aussi choquante pour le spectateur contemporain.¹⁵ Confronté à une instance racontante aussi audacieuse, le spectateur est amené à prendre conscience des structures d'anticipation purement conventionnelles qui l'animent durant l'expérience de la fiction, et qui passent inaperçues par habitude. Hitchcock a largement contribué à mettre en place un mode de réception très répandu aujourd'hui à travers la mode du « film à clef », et qui suppose une certaine antagonisation de l'instance racontante. Le spectateur incorpore à ses attentes des stratégies narratives implicitement prosrites dans le cinéma classique; le cinéma contemporain l'invite à remettre profondément en cause le *postulat de sincérité* évoqué par Gaudreault et Jost (1990:48).

L'antagonisation de l'instance racontante suppose une spectature rusée, attentive aux indices, affairée à déjouer le mystère. Certaines expériences pourront s'avérer trop audacieuses et frustrer l'usager fictionnalisant (*Lost Highway*), mais le pari de plusieurs films casse-têtes consiste à maximiser l'investissement intellectuel en cours de route de manière à renforcer la gratification lors de l'ultime révélation. Comme pour l'investissement affectif largement dysphorique de l'usager durant les épisodes de suspense, les barrières évidentes qui endiguent la production de sens dans le cadre de cette

¹⁴ Le film présente un « faux flashback », ou plutôt la représentation vraie d'un alibi; les images mouvantes canalisent en quelque sorte le mensonge du personnage.

¹⁵ Par exemple : *Children of Men* (Alfonso Cuarón, 2006). Le personnage de Julianne Moore (2e nom après Clive Owen sur le matériel promotionnel) est évacué de manière dramatique et inattendue dans la première moitié du film.

antagonisation participent en définitive d'une *affective overreaction* lorsque les morceaux finissent par s'imbriquer. La dynamique antagonisation / collaboration existe bien entendu dans la fiction classique (retardement des scènes qui répondent aux macro-questions, revirements inattendus, etc.), mais l'esprit compétitif de certaines fictions contemporaines exacerbe sans contredire le sentiment de méfiance envers l'instance éditoriale et le désir de maîtrise sur l'artefact.

Malgré les colorations affectives distinctes d'un genre à l'autre, et les variations notables dans le degré d'efforts cognitifs et affectifs exigé par les œuvres, nous voyons dans cette volonté de maîtrise sur l'artefact – créé dans le cadre d'institutions qui visent la gratification des usagers – l'un des enjeux fondamentaux de l'expérience de la fiction. Au sens de Plutchik, le sentiment de domination émerge à partir des dimensions de la colère et de la confiance; le travail de la fiction consiste d'une certaine manière à susciter la tension tout en maintenant l'individu dans une zone de confort. Bien entendu, cette zone varie grandement d'un individu à l'autre; le mode fictionnalisant se décline en fonction des capacités de gestion affective de ses usagers. Les termes émotionnels employés nous renvoient ici – curieusement – aux travaux de Csikszentmihalyi, brièvement présentés au chapitre quatre. Même si l'auteur ne s'intéresse pas directement à la psychologie de l'émotion, la parenté terminologique est frappante (figure 8-9).

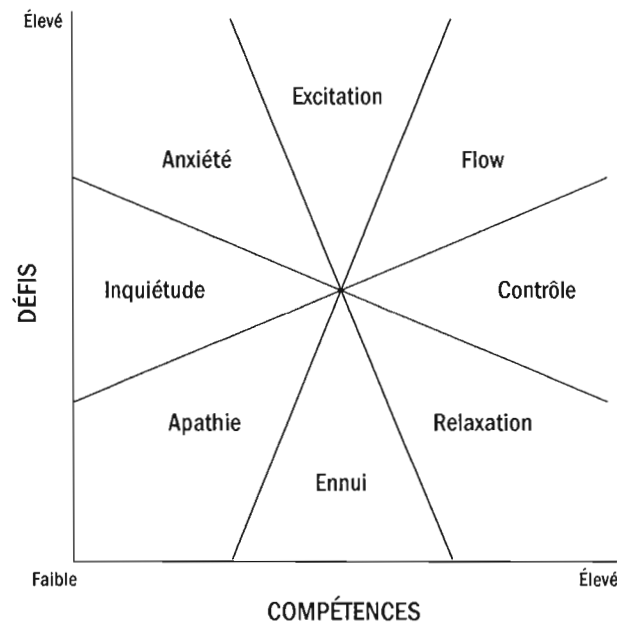


Figure 8-9 La qualité de l'expérience en fonction de la relation entre défis et compétences (Csikszentmihalyi, 1997:31)

Pour Csikszentmihalyi, on s'en souvient, l'immersion optimale (le *flow*) repose sur un défi adéquat qui est susceptible de perdurer dans le temps, créant ainsi le *flow channel*: les compétences de l'utilisateur sont toujours suscitées dans une mesure raisonnable. Si les défis sont trop importants, l'utilisateur bascule dans un état d'anxiété et d'excitation qui pourrait l'éprouver trop durement; s'ils deviennent triviaux, le même individu sera en proie à l'apathie et à l'ennui, et l'activité risque alors de perdre tout intérêt. La dynamique d'investissement et de retour que nous venons d'explicitier dans le cadre de l'immersion fictionnelle nous incite cependant à concevoir l'implication immersive de l'utilisateur au-delà de la case restrictive favorisée par l'auteur. Les données de l'étude originale sont d'ailleurs contradictoires à ce sujet; certains joueurs d'échecs, note Csikszentmihalyi, « reported that the immersion starts immediately after they make their *familiar* opening move » (1975:65, je souligne), et un joueur en état de maîtrise complète, au point culminant de la partie, semble tout aussi impliqué : « I feel immensely strong, as though I have the fate of another human in my grasp. I want to kill! » (1975:44). Ces témoignages suggèrent une expérience immersive plus souple, qui se complaît dans l'ennui ou la domination. L'étude du suspense

nous a permis de constater que les usagers de la fiction peuvent également s'accommoder d'une large part d'inquiétude et d'excitation, encouragés dans leurs efforts par une promesse implicite de gratification.

Après avoir vaincu la flotte klingonne ennemie et secouru l'équipage du vaisseau Kobayashi Maru dans le cadre d'une simulation éponyme, le jeune cadet James T. Kirk est officiellement accusé devant ses confrères et consœurs de l'académie Star Fleet. Il est alors confronté au programmeur de la simulation, un jeune vulcain prodigieux connu sous le nom de Spock, qu'il rencontre ici pour la première fois (dans cette version de l'univers fictif tout au moins) : « Cadet Kirk, you somehow managed to install and activate a subroutine in the programming code, thereby changing the conditions of the test ». Accusé de tricherie, Kirk s'empresse de répliquer : « The test itself is a cheat, isn't it? You programmed it to be unwinnable ». « Your argument precludes the possibility of a no-win scenario », rétorque Spock avec une logique implacable. La bravade du jeune cadet ne se fait pas attendre : « I don't believe in no-win scenarios ». Face au jeune idéaliste, Spock se montre impassible : « A captain cannot cheat death ». « Furthermore, précise Spock, you've failed to divine the purpose of the test »; « The purpose is to experience fear, fear in the face of certain death, to accept that fear, and maintain control of oneself ». Sur cette note grave, l'assemblée est dissolue d'urgence; la planète Vulcain vient de faire parvenir un S.O.S. à la confédération. Le long conflit qui s'en suivra, avec ses nombreux épisodes de suspense et ses retournements, permettra au spectateur d'expérimenter la peur dans un climat de confiance, pariant à chaque fois qu'il pourra échapper au pire; non pas à la mort, bien sûr, mais au déplaisir éventuel d'une fiction qui le confronterait à une vision du monde un peu moins optimiste.

IX. La fiction vidéoludique

**Dad... I thought you said anything could come true, as long
as we prayed from the bottom of our hearts? Mom can't
even punish me anymore now.**

Lucas, devant la tombe de sa mère,
Mother 3 (Brownie Brown, 2006)

Tout au long de cette thèse, nous avons mis de l'avant plusieurs approches qui tendent à maximiser la distance conceptuelle entre l'expérience du jeu vidéo et celle de la « fiction ». Lorsqu'elles s'intéressent au jeu, les théories de l'immersion fictionnelle que nous avons présentées au cours de cette partie établissent également des distinctions très franches. Roger Odin exclut d'emblée le jeu vidéo du mode de réception fictionnalisant (2000a); même si les univers vidéoludiques ont fait beaucoup de chemin depuis *Pac-Man* et son univers résolument dépouillé, plusieurs genres – jeux de combat à la *Street Fighter*, jeux de course – proposent sans doute une « diégèse raréfiée » au sens de l'auteur. Paradoxalement, la plupart de ces exemples intègrent les structures narratives récupérées par Odin afin de discriminer les récits dignes de la fictionnalisation; même le conflit minimal qui oppose Blinky, Pinky, Inky et Clyde au mangeur invétéré correspond, dans une large mesure, au modèle actantiel dégagé par Greimas, ou encore aux étapes canoniques établies par Bordwell. Or, on devine que ce récit minimal ne possède pas la profondeur associée implicitement au mode fictionnalisant. Comme nous l'avons vu, ce « manque de chair » a également été relevé par des chercheurs qui s'intéressent plus directement au jeu vidéo; les agents vidéoludiques évoluent trop souvent dans des univers « miniatures » (Klevjer) et, comme le souligne Aarseth dans *Cybertext*, possèdent un côté « autistique » qui trahit leur statut de maigres pions contrôlés d'une main ferme par le système. Avec ce point de vue qui met de l'avant, de nouveau, la dimension illusionniste,

comment imaginer que les usagers de la fiction auraient envie de se loger pour un temps dans ces univers artificiels, peuplés d'automates incapables de partager de véritables émotions?

La dimension affective a également suscité des divisions franches. Dans un numéro spécial des *Cahiers du Cinéma*, Charles Tesson et Erwan Higuinen le proclament sans ambiguïté: le jeu vidéo procure des émotions « d'une autre nature » (Divers, 2002:4). Inspiré par les travaux du cognitiviste Torben Grodal, Bernard Perron prolonge cette intuition; à la typologie affective proposée par Ed Tan (émotions fictionnelle et artefact), il incorpore une troisième composante: l'émotion vidéoludique (2005). Alors que les émotions fictionnelles s'appuient sur le potentiel de gestion du ou des protagoniste(s) de l'univers fictif, la dimension affective vidéoludique repose, selon Perron et Grodal, directement sur le potentiel de gestion de l'utilisateur :

When viewing a film the labeling of emotions felt is determined by the viewer's passive appreciation of the film character's coping potentials. But when the situation is part of a video game, it is the player's assessment of his own coping potentials that determines the emotional experience (Grodal, 2000:201).

À la suite de Perron et Grodal, il nous apparaît tout à fait essentiel de mettre l'accent sur la spécificité de certains rouages affectifs mis en jeu dans le cadre de l'institution fictionnelle vidéoludique. D'emblée, il est évident que la posture interactive que propose le jeu vidéo favorise chez l'utilisateur l'émergence d'émotions dirigées vers sa propre performance, comme la honte et la fierté. Cette dimension n'est sans doute pas totalement absente de l'expérience de la fiction cinématographique; lorsque la représentation met à l'épreuve ses sens (le cinéma d'horreur) ou ses capacités de compréhension (le cinéma d'auteur ou expérimental), un individu pourra être « fier » d'avoir réalisé la seule tendance à l'action qui lui soit accessible, à savoir maintenir ses sens aux aguets, porter intérêt malgré l'expérience dysphorique. Mais selon toute vraisemblance, le spectateur qui fuit la salle obscure éprouve beaucoup plus d'ennui que de honte. Par contraste, les raffinements du système d'évaluation de la performance que nous avons présenté au troisième chapitre démontrent l'importance de cette dimension affective dans l'expérience vidéoludique. Il s'agit ici, à notre sens, d'un prolongement de la

dimension des émotions artefacts. Il est indéniable que le rapport antagonique entre l'utilisateur et l'objet médiatique – et les déclinaisons affectives qui en découlent – acquiert une grande importance dans le cadre du jeu vidéo, et cette volonté de « maîtriser le système » est mise de l'avant par plusieurs commentateurs.

L'approche que nous avons développée tout au long de cette thèse tend à démontrer la grande continuité entre le jeu vidéo et les institutions fictionnelles qui l'ont précédé. Après avoir exposé plusieurs théories de l'immersion fictionnelle et proposé quelques révisions au versant affectif de ces théories, nous disposons enfin des outils nécessaires à la pleine réalisation de cette démonstration. À notre sens, l'intégration de l'utilisateur à la sphère actantielle de l'univers second ne justifie pas la mise en place d'une distinction ontologique par rapport aux expériences immersives fictionnelles et aux émotions qui sont expérimentées au cours de cette immersion, mais repose simplement sur un changement de posture immersive. Tout au long de ce chapitre, nous aimerions expliciter l'importance tout aussi considérable des émotions fictionnelles expérimentées par le joueur, l'imbrication de ces dernières avec le registre des émotions artefacts que nous venons d'évoquer, et démontrer – à l'encontre de sa mauvaise réputation – la grande variété et la richesse de la simulation affective qui peut être suscités par le jeu vidéo.

La fiction en jeu

Les distinctions franches occultent une réalité fondamentale qui définit la vaste majorité des expériences vidéoludiques contemporaines: par le truchement d'une machinerie fort complexe, un univers événementiel second est évoqué, et même si cet univers peut s'actualiser – à travers de « vraies règles » qui définissent un système de variations d'état – plus concrètement que dans un roman ou un film, il nécessite tout autant un recentrement imaginaire de la part de l'utilisateur que les autres expériences associées à la fiction. Par ailleurs, comme nous l'avons souligné aux chapitres cinq et six, la représentation vidéoludique ne mise pas strictement sur une concrétisation pleine des événements évoqués, mais aussi sur une abstraction calculée et une transsémiotisation de certains événements. Comme le propose Ryan (2006), la simulation informatique est

devenue un accessoire ludique – au même titre que la narration verbale ou la représentation strictement audiovisuelle – qui guide l'utilisateur dans son exercice de simulation mentale. Le caractère schématique, artificiel, inconsistant, voire incohérent des entités et événements que l'utilisateur s'efforce de faire vivre au cours de la simulation est indéniable, mais a également été souligné par les théoriciens de la fiction « classique » ; la contradiction constitue même l'une des possibilités spécifiques des univers fictionnels au sens de Thomas Pavel. Au dernier chapitre, nous avons suggéré que ce caractère artificiel – qui favorise l'émergence de la compétence intertextuelle de l'utilisateur – n'endigue pas les émotions fictionnelles expérimentées, bien au contraire.

L'insistance de Tan sur la notion d'empathie avec le protagoniste pour définir le registre des émotions fictionnelles – aux dépens du registre « non empathique » que nous avons cherché à préciser – pose évidemment quelques difficultés lorsque vient le temps d'appliquer ses théories au jeu vidéo. Dans la mesure où l'auteur définit comme empathique toute réaction affective provoquée à la suite d'un effort de compréhension dirigé vers la vie intérieure d'un personnage, il faudrait conclure que l'utilisateur qui s'affaire à gérer le potentiel d'action associé à un avatar explicite se trouve à tout coup dans une relation empathique avec ce personnage. Les révisions que nous avons apportées à la typologie de Tan permettent d'éviter ces difficultés conceptuelles. Au dernier chapitre, nous avons conclu que la fiction cinématographique peut interpeller le potentiel de gestion de l'utilisateur – elle suscite, pour le dire autrement, une projection primaire – de manière efficace, non pas en dépit de, mais en partie grâce à la posture d'observateur *impuissant*, et toujours en tenant compte de la promesse de gratification associée à l'objet. Le concept de projection primaire se révèle également utile afin de comprendre l'implication du joueur en dehors d'une éventuelle relation empathique avec l'avatar corporel. Le caractère interactif du jeu vidéo incite l'utilisateur à plonger au cœur des événements représentés sans ménagement; l'interactivité constitue en fait un moyen privilégié pour le joueur de « vibrer au rythme des événements représentés » (Odin, 2000a:39). Encore ici, nous serons en mesure de constater que l'intensité de cette implication affective repose sur un climat d'idéalisation et une promesse de gratification bien intégrée dans les attentes des usagers.

Le lien plus ou moins arbitraire qui unit les actions-P à des équivalences fictives – selon les modalités d’arrimage que nous avons définies au sixième chapitre – constitue un vecteur de « mise en phase » particulièrement efficace. À partir des variations d’état représentées, de sa compétence intertextuelle préalable, et des directives très claires proférées par le jeu, le joueur s’affaire à reconstituer des isotopies actantielles, c’est-à-dire une sous-catégorie des isotopies narratives que le système peut actualiser, plus spécifiquement celles qui reposent sur la bonne volonté du joueur. Toujours dans un esprit d’autoréférentialité ludique, *Mother 3* explicite les multiples pressions sur les séquences d’action construites par l’usager. Au début du quatrième chapitre, trois ans se sont écoulés, et de grands changements sont survenus dans le petit village de Tazmily. Le joueur, qui dirige le jeune Lucas, s’affaire donc à revisiter l’ensemble des lieux. Il sait que les personnages lui permettront de mieux comprendre l’évolution de l’univers, même si – de toute évidence – les informations qu’il glane à travers ces conversations sont déjà connues de son avatar explicite; ce dernier n’a pas quitté l’univers durant la période couverte par l’ellipse. Dans le lobby de l’hôtel, un soldat ironise : « You’re the type that just has to talk to everyone, aren’t you? No, no, I’m not saying it’s a bad thing. I think that’s actually a very important thing to do », soulignant ainsi la compétence intertextuelle de l’usager; ce dernier répond à la variation d’état du monde à l’aide d’une isotopie actantuelle élémentaire dans le cadre du jeu de rôle. Pour le joueur qui ne connaît pas bien les règles d’usage de cette niche générique, la réplique autoréférentielle agit plutôt comme une directive claire proférée de manière diégétique par le maître de jeu.

Les isotopies actantielles réactivées ou construites par le joueur constituent un noyau redondant auquel s’adjoint une série d’applications possibles : tel univers fictif – avec comme point central un ou plusieurs protagoniste(s) dirigés par le joueur – repose sur le combat / la conversation / l’exploration, et la variation éventuelle des adversaires / contextes sociaux / environnements sera abordée par l’entremise d’une hypothèse d’action produite par le joueur en fonction des isotopies actantielles déjà formées; ces dernières correspondent en ce sens à l’effet de primauté théorisée par Bordwell (1985).

L'utilisateur, comme le souligne Klevjer, intériorise le potentiel d'action de son avatar. Dans la mesure où cette extension est intériorisée, l'actualité du rapport entre le joueur et l'artefact est parfaitement intégrée à l'expérience de l'immersion fictionnelle, au même titre que l'impuissance *actuelle* – et l'inhibition constante des tendances à l'action suscitées – que nous avons associée à la posture d'observateur idéalisée au cinéma participe de l'immersion. Dans un jeu vidéo, la sphère psychomotrice de l'utilisateur est interpellée de manière constante et explicite pour mieux être réinvestie dans l'univers second. Le système d'évaluation de la performance ramène bien entendu le joueur à son actualité, et incite certains joueurs à faire du plaisir de maîtriser l'artefact l'enjeu ultime de l'expérience immersive. Cependant, ce système hérité des premiers temps du phénomène vidéoludique peut également contribuer à l'intensité de l'immersion fictionnelle, en créant des effets de « mise en phase énonciative » inconnus des autres médias. Lorsqu'il envoie du feedback positif ou négatif constant à l'utilisateur en cours de partie, ce système attise la volonté de maîtrise sur l'artefact, et génère un stress qui évolue en parallèle du désir proprement fictionnel de dominer l'adversité sous ses multiples déclinaisons. Même lorsque ce rapport d'antagonisation n'est pas mis de l'avant, le jeu vidéo opère un alignement fondamental, par le double jeu de l'intérêt : le joueur est en quête de gratification (maîtrise sur l'objet), et pour se faire, il doit réaliser les préoccupations d'un ou plusieurs protagonistes dans la fiction. Comme le note Graham Weinbren à partir de *Super Mario Bros.* : « The player is looking for an expertise over the system he is playing on, and he achieves this expertise by guiding Mario through exploration, murder, conquest, pillage and exploitation. [...] The player's task is to master the apparatus by getting Mario to master his world » (2002:189).¹

De manière paradoxale, la nature interactive de l'expérience n'équivaut pas à une projection primaire plus authentique pour l'utilisateur; le moi fictionnel vidéoludique est on ne peut plus alambiqué. Lorsqu'il intériorise les possibilités d'action fictives qui définissent la sphère actantielle de son avatar, le joueur ne s'identifie pas pour autant à cette figure; la vie mentale et affective du joueur ne se résume jamais à celle de l'avatar. Il assimile en fait un potentiel de gestion affectif qui lui permet de canaliser les tendances à l'action suscitées par

¹ Nous espérons un jour mettre la main sur la version « adulte » de *Super Mario Bros.* que semble avoir expérimenté M. Weinbren.

les événements fictifs. Non seulement son potentiel de gestion est suppléé par son avatar implicite – le moi fictionnel idéalisé, associé à la nature même de la feintise et à la promesse de gratification qu'elle sous-tend –, mais il est également redoublé par le potentiel fictif d'un avatar explicite. En tant qu'extension corporelle de l'utilisateur, cet avatar possède souvent des moyens qui sont à mille lieues des capacités physiques réelles de ce dernier. De toute évidence, la tendance à l'action éveillée chez le joueur pris en chasse par des soldats belliqueux – nazis ou extraterrestres – ou lorsqu'il négocie les virages serrés dans une course de rue illégale, ne correspondent pas aux élaborations qu'il produirait logiquement dans une situation référentielle similaire, mais repose sur les moyens et la constitution renforcés de son avatar – arsenal offensif, capital d'intégrité physique généreux, etc. – et sur la conscience tacite qu'une instance a orchestré la feintise de manière à ce que des scénarios autrement désespérés réintègrent le champ du possible. Jusqu'à preuve du contraire, dans le jeu vidéo, le scénario « sans issue » n'existe pas; il est toujours possible – à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un point de sauvegarde – d'éluder la réalité d'une mort autrement inéluctable.

La promesse de gratification, nous l'avons noté tout au long de cette thèse, constitue une assise inébranlable des institutions fictionnelles populaires. Cependant, nous avons également explicité au dernier chapitre – à partir des travaux de Csikszentmihalyi, Tan et Zillmann – une dynamique d'investissement et de retour qui permet à terme de renforcer la gratification expérimentée. Cette dynamique permet de mieux comprendre la motivation et la détermination de l'utilisateur à fournir des efforts psychoaffectifs afin de se plonger dans une situation fictive souvent dysphorique, notamment à travers l'épisode de suspense qui constitue l'une des stratégies narratives les plus courantes mises en œuvre par la fiction populaire. Dans son article « Videogames and the Pleasures of Control » (2000), Grodal affirme que la nature interactive du jeu vidéo modifie profondément la nature du suspense éprouvé par l'utilisateur. Tanya Krzywinska abonde dans le même sens; le suspense repose plus concrètement sur la compétence du joueur : « Will I get through the onslaught this time? Will I manage to perform that particular move, will I manage to avoid this or that obstacle » (2003). La participation effective de l'utilisateur aux événements fictifs change bien entendu la teneur de l'appréhension et de l'anticipation ressenties. La maîtrise de

l'adversité nécessite l'élaboration d'isotopies actantielles parfois fort complexes, dont les conséquences ne sont pas toujours faciles à entrevoir, et dont l'efficacité ne peut pas toujours être vérifiée à court terme. Le suspense vidéoludique constitue un investissement affectif d'autant plus risqué qu'il pourra décupler la frustration de l'échec comme la joie de la victoire. Mais cet engagement significatif laisse deviner – promesse de gratification oblige – une volonté d'assistance soutenue de la part des concepteurs. Avant d'exemplifier plus concrètement les notions mises de l'avant au cours de cette partie, il importe d'explicitier les configurations typiques du suspense qui – selon les genres vidéoludiques – proposent des variations significatives.

Tout comme les stratégies de la monstration et de la narration pourront rendre plus ou moins ardue la reconstitution des isotopies narratives par le spectateur ou le lecteur, la négociation entre le joueur et l'univers de fiction vidéoludique se décline selon plusieurs types de défis qui varient grandement en complexité. La maîtrise de l'adversité nécessite l'élaboration d'isotopies actantielles à partir des éléments simulés dans l'univers du jeu; la variété et la richesse comportementale intégrée à la simulation déterminent inévitablement la complexité des isotopies que le joueur devra reconstituer. Plusieurs auteurs ont voulu rendre compte des facteurs qui participent de cette concrétisation mécanique. Eskelinen, dans « The Gaming Situation », discute du caractère statique ou dynamique des dimensions temporelles, causales et spatiales (2001). Dans un article de 2005, nous avons relevé les aléas de cette concrétisation – et la fascination pour l'idéal d'immédiateté que la complexification des univers vidéoludiques attise de plus belle – à travers les concepts d'accessibilité et d'extensibilité. Dans *Morrowind* ou *Deus Ex*, le joueur parcourt un monde ouvert et peut interagir avec ses habitants d'une multitude de façons, en fonction de nombreuses règles comportementales intégrées à la simulation. Cette accessibilité de l'univers n'est cependant pas garante d'une réelle extensibilité, c'est-à-dire la mise en jeu des conséquences logiques à long terme impliquées par les actions du joueur. L'acuité descriptive importe peu ici; tous relèvent au fond les différents niveaux de complexité qui caractérisent les simulations vidéoludiques, et les séquences d'action intégrées à la feintise. Or, pour bien comprendre l'investissement du joueur et la gratification qui s'en suit, il ne suffit pas de préciser la complexité des actions fictives élaborées; l'immersion repose

également sur des structures conventionnelles bien connues des usagers, qui viennent réguler la difficulté des défis proposés par le jeu.

Dans le cadre des projets de recherche sur le cinéma interactif et le jeu vidéo d'horreur mis sur pied par Bernard Perron,² l'équipe de chercheurs a élaboré une typologie qui se révèle utile pour mieux comprendre les déclinaisons du suspense vidéoludique. Les différentes « modalités actionnelles » désignent des structures de ludification courantes appliquées à différentes actions fictives représentées dans l'univers. Elles sont définies à partir de trois aspects : la nature des compétences nécessaires à la réalisation des défis présentés, la portée plus ou moins longue des séquences d'action élaborées par le joueur, et la régulation du succès en fonction d'une performance optimale (prescriptive) ou d'un intervalle de performance plus permissif et imprévisible (émergente).³ Quatre modalités retiendront ici notre attention (figure 9-1).

	Implémentation triviale	Exécution	Résolution	Stratégie
Compétences	Élémentaires	Sensorimotrices	Cognitives	Cognitives
Portée de la séquence d'action	Court terme	Court terme Moyen terme	Court terme Moyen terme	Long Terme
Régulation du succès	-	Émergente	Prescriptive	Émergente

Figure 9-1 Quatre modalités de mise en jeu

Rares sont les jeux qui modalisent l'ensemble des actions fictives de manière triviale, dans la mesure où cette implémentation ne nécessite qu'une participation fort élémentaire qui correspond à la condition minimale de l'œuvre cybertextuelle : l'utilisateur doit effectuer un geste simple qui n'exige pas d'effort de coordination ou de défi cognitif autre que la

² Les principaux membres de l'équipe sont Bernard Perron, Martin Picard, Dominic Arsenault, Guillaume Roux-Girard de même que l'auteur de cette thèse. Pour plus d'information, voir <www.ludicine.ca>.

³ De toute évidence, nous empruntons ici cette paire conceptuelle à Jesper Juul (2005).

compréhension de la situation fictive. C'est dire que le potentiel de gratification associée à cette modalité demeure limité. Lorsque le joueur effectue une sélection sans conséquence parmi les choix de conversation qui s'offrent à lui dans *Quantum Gate* (Hyperbole Studios, 1993), ou lorsqu'il progresse dans un environnement dépourvu d'obstacles, par le truchement d'un arrimage simple (*The Graveyard*; *The Path*, Tale of Tales, 2006 et 2009 respectivement), le sentiment d'accomplissement est réduit au minimum par une œuvre qui aurait très bien pu être automatisée. Voilà sans doute pourquoi ces objets possèdent un statut contesté auprès de joueurs, qui peinent à y voir une quelconque forme de jeu.

La modalité de l'exécution constitue l'une des assises vidéoludiques les mieux connues. L'action fictive suppose des conséquences évidentes à court terme, mais doit être réalisée avec une rapidité d'exécution considérable. Elle peut être mise en jeu par l'entremise d'une ocularisation mentale, où la sélection doit être effectuée selon un laps de temps rapide; ainsi des séquences de conversation dans *King of Chicago*, ou *Indigo Prophecy*. Bien entendu, elle implique le plus souvent un ensemble de manœuvres arrimées de manière ponctuelle, linéaire, séquencée et progressive, actualisées de manière concrète et simultanée à l'écran. Cette modalité sied beaucoup mieux aux domaines d'activités humaines qui supposent une mise à l'épreuve du corps; Grodal associe les genres axés sur l'action et l'aventure à un besoin de réactualiser de manière ludique les situations expérimentées par nos ancêtres cueilleurs-chasseurs (2009). En fonction du nombre d'actions-P significatives à mémoriser, l'investissement du joueur est d'autant plus considérable. C'est pourquoi la plupart des jeux qui misent sur cette modalité orchestrent l'apprentissage du joueur avec précision.⁴ Mieux, la réussite ne repose pas sur une séquence d'action unique que le joueur devrait réaliser parfaitement, mais tolère dans une certaine mesure l'imperfection des séquences élaborées puis exécutées par le joueur en réponse aux situations fictives. Selon les périodes historiques, le contexte d'exploitation et les genres,

⁴ Un exemple contemporain démontre le souci des concepteurs à ce niveau : au début du récent remake de *Bionic Commando* (2009) proposé par Capcom, le soldat contrôlé par le joueur est catapulté en zone de combat dans une fusée miniature. Or, de manière surprenante, son fameux bras bionique est largué dans une autre fusée au même moment. Alors qu'il cherche cette autre fusée dans les décombres d'un environnement post-apocalyptique, le joueur se familiarise avec les actions-P élémentaires, et devra attendre de retrouver son fameux bras avant d'apprendre les aspects plus extraordinaires de son potentiel d'action.

cette tolérance varie grandement; les *shoot'em ups* dans les salles d'arcade au tournant des années 1990 sont particulièrement impitoyables.

Afin d'encourager le joueur dans le cadre de ces expériences intenses, de multiples structures conventionnelles – qui se réfèrent parfois à des structures préexistantes, mais sont associées de manière indélébile au phénomène vidéoludique – ont été mises en place : « vagues » d'ennemis, niveaux clairement délimités, le tout étant organisé selon une courbe de difficulté progressive où le nombre d'ennemis, la variété des adversaires au sein d'une même vague, et la durée du stress expérimenté augmente constamment. Les exploits sensorimoteurs considérables associés à la modalité d'exécution a sans doute contribué à la prolifération des « vies multiples »; afin de surmonter un défi hors du commun, les concepteurs introduisent une négation monnayable de la mort qui permet au joueur de mémoriser et de transposer des informations cardinales – positionnement des ennemis, comportements types, etc. – d'une vie à l'autre. Dans un contexte domestique, les concepteurs ont également développé un système de codes alphanumériques permettant au joueur de sauvegarder sa progression entre les niveaux, et les jeux d'action contemporains sauvegardent de manière automatique à certains moments clefs d'un même niveau; lorsqu'il voit apparaître « game saved » dans le coin de l'écran, ou lorsqu'il anticipe la fin prochaine d'un épisode selon la durée et l'intensité déjà expérimentée, le joueur sait qu'il peut s'investir en toute confiance.

La modalité de la résolution a connu une infortune historique des plus intéressantes dans la perspective qui nous intéresse ici. Le jeu d'aventure textuel et graphique, avec ses puzzles de tous acabits, constitue le lieu d'incarnation privilégié de cette modalité. Afin de proposer un défi digne de ce nom, les concepteurs de jeu d'aventure comme Sierra On-Line ou LucasFilm ont misé sur la multiplication des séquences d'action envisagées par le joueur, grâce à un arrimage largement contextuel; la commande « utiliser » peut déclencher les développements les plus variés en fonction de l'environnement représenté et des objets

emmagasinés dans un inventaire.⁵ Difficile pour le joueur d'élaborer des isotopies actantielles stables qui lui serviront tout au long de son aventure. En plus de ce caractère diffus, les séquences d'action impliquent souvent des conséquences à plus long terme, et l'action dans toute sa variété n'est pas délimitée aussi clairement par des niveaux; les ambitions littéraires de plusieurs jeux ont plutôt favorisé la récupération de structures narratives classiques (ouverture *in media res*, séparation en actes ou en chapitre, etc.). Enfin, la régulation du succès se révèle tout à fait prescriptive : peu importe l'apparente vraisemblance de la séquence d'action établie par un joueur, ce dernier ne pourra progresser dans la structure de l'œuvre qu'à condition de se plier parfaitement à la séquence construite selon les caprices des concepteurs du jeu.

En contrepartie de cette structure actantielle plus diffuse, le joueur peut sauvegarder l'état du monde à tout moment. Malgré ce contrôle extradiégétique consenti aux usagers, le jeu d'aventure a largement perdu en popularité après avoir été l'un des genres vidéoludiques phares au tournant des années 1990. La difficulté des puzzles créés par les concepteurs, qu'ils reposent sur une incohérence en phase avec le ton général de l'œuvre (*Monkey Island 2. LeChuck's Revenge*) ou sur l'intégration de mécanismes aussi complexes qu'un cube rubik (*The 7th Guest*), peut se transmuier en plaisir intense au moment de la résolution. Mais pour le joueur typique, l'investissement nécessaire à la résolution des puzzles est rapidement devenu trop élevé, et l'antagonisation fictive se transmue facilement en frustration dirigée vers le dispositif. Déjà dans *Phantasmagoria* (Sierra On-Line, 1995), un « hint system » permettait d'épauler le joueur sur le chemin trop bien prescrit par l'œuvre.⁶ La recrudescence actuelle du genre (la nouvelle série *Sam & Max*, Telltale, 2006-2010) – en partie nourrie par la nostalgie – implique également l'intégration de mécanismes d'assistance, et une structure épisodique qui, alors qu'elle facilite le financement et la distribution des œuvres, ponctue aussi l'expérience de manière plus serrée.

⁵ Pour une étude plus approfondie de cette fonction dans le cadre du jeu d'aventure, voir l'article de Jonathan Lessard (2010).

⁶ Dans les revues spécialisées de l'époque, on publie non seulement des astuces pour les jeux d'action, mais également des solutions complètes – des *walkthroughs* – pour les jeux d'aventure.

Afin de favoriser l'émergence de la modalité stratégique, un jeu doit encourager le joueur à apprendre les conséquences à long terme des choix qu'il effectue. C'est dire que la stratégie dépend de la simulation d'un écosystème relativement plus complexe, où plusieurs alternatives s'offrent au joueur – qu'il s'agisse de types d'armes, de munitions, d'unités offensives dans une armée, ou de comportements sociaux – et où ces alternatives impliquent des conséquences à plus long terme. S'il investit une ressource glanée en début de partie trop rapidement ou de manière inadéquate, le joueur pourrait bien se retrouver en situation difficile un peu plus tard. Ainsi, il devra élaborer des isotopies actantielles parmi les plus complexes de toutes celles produites depuis le début de ses escapades vidéoludiques, qui enchâssent un grand nombre d'actions dans une séquence plus longue, jusqu'à ce que soit établie une stratégie valable dans le cadre proposé par le jeu. Cette régulation émergente d'un succès qui ne sera validé ou rabroué qu'à plus long terme suppose un investissement considérable; ce dernier risque de décupler le sentiment de domination fictionnelle et de maîtrise sur l'objet, mais aussi de générer une frustration exacerbée au moment de la défaite. Les jeux de stratégie en temps réel permettent au joueur de sauvegarder à tout moment, mais dans ce contexte, le joueur pourrait devoir effacer de longues minutes de travail pour recommencer à un moment où l'inévitable qu'il n'avait su prédire ne s'avère pas irréversible.

La modalité stratégique est colorée en fonction des possibilités intégrées à la simulation. Dans le jeu d'horreur *Resident Evil*, elle repose sur l'utilisation parcimonieuse des ressources offensives et médicales accumulées par le joueur; cette dernière est effectuée par l'entremise d'un écran d'inventaire où l'action est concrétisée de manière partielle, par l'entremise d'icônes et de sélections ponctuelles, mais l'attitude stratégique adoptée par le joueur pourra également déborder sur l'utilisation des munitions au cours des séquences de combat pleinement concrétisées. Dans un jeu de stratégie en « temps réel » comme *Dune II* ou *Supreme Commander* (Gas Powered Games, 2007), la concrétisation mécanique est beaucoup plus élaborée : les installations militaires sont construites à partir de ressources puisées dans l'environnement, et permettent de générer des unités guerrières plus ou moins complexes en fonction d'arbres technologiques précis. Ainsi, le potentiel d'émergence – au

sens où l'entend Jesper Juul (2001) – est décuplé en fonction de la variété de stratégies fonctionnelles que le joueur pourra générer à l'aide de la simulation.

De toute évidence, cette typologie met en boîte de manière artificielle un continuum de ludification beaucoup plus large, et les cas interstitiels abondent. Nous n'avons donné que les exemples les plus classiques pour chaque modalité, mais les genres vidéoludiques marient fréquemment ces dernières en fonction des actions fictives mises en jeu; dans *Super Metroid*, les actions offensives sont implémentées en mode exécution, mais l'espace ne peut être exploré que si le joueur parvient à résoudre des situations qui ont toute l'apparence de puzzles. Par ailleurs, les différents défis vidéoludiques peuvent combiner plusieurs modalités. Une ludification qui repose sur la résolution peut enchâsser de multiples manipulations qui exigent des efforts de coordination sensorimotrice; elle chapeaute ainsi la modalité de l'exécution pour proposer un défi plus complexe, mais aussi plus gratifiant. Dans *Prince of Persia. The Sands of Time*, chaque nouvelle pièce devient un « puzzle » spatial, où le joueur tente de progresser dans une route largement prescrite à l'aide d'isotopies actantielles plus constantes que dans le jeu d'aventure (marcher sur un mur, s'agripper aux éléments architecturaux, etc.). C'est également ce qui se produit dans un jeu d'action où l'utilisateur est confronté à un ennemi plus coriace – un « boss » – qui exige la reconstitution d'une séquence d'attaque plus élaborée que le combat effectué en cours de route. De la même façon, notre dernière modalité – la stratégie – peut s'ériger à partir d'un nombre impressionnant de menues commandes que le joueur devra maîtriser dans un laps de temps souhaitable.

En définitive, chaque jeu doit gérer l'intensité du suspense vidéoludique expérimenté par un public dont les attentes et les capacités d'investissement varient grandement en fonction des terreaux génériques et du moment historique. Voilà une chose plus facilement théorisée que mise en œuvre. Un joueur qui ne connaît pas les structures typiques du jeu de stratégie en temps réel risque de faire face à une courbe d'apprentissage trop abrupte; son combat contre l'adversité fictionnelle pourrait bien se transformer en émotion artefact, à savoir une antagonisation et une frustration dirigée vers le système ludique. C'est sans doute pourquoi les concepteurs ont permis, depuis les tous débuts de

l'exploitation domestique du phénomène vidéoludique, l'ajustement direct de la difficulté par les joueurs, et de plus en plus de jeux contemporains – comme nous l'avons précisé au chapitre trois – ajustent de manière tacite la difficulté des défis. Ainsi, le suspense personnel expérimenté peut correspondre un peu mieux aux attentes du joueur, et être réinvesti dans la situation fictive. Par contre, pour un individu qui fait partie de la bonne institution ludique – qui connaît non seulement les rouages vidéoludiques usuels, mais les structures plus typiques du genre auquel il participe –, les deux registres peuvent fonctionner dans une concordance exemplaire; le désir de maîtrise sur l'artefact est canalisé par la participation fictive au combat contre l'adversité, et cette implication est soutenue par la promesse de gratification sur l'objet. Le joueur peut vivre des émotions fictionnelles d'une grande intensité, sous le couvert d'une instance qui idéalise l'expérience de manière évidente, dans un esprit de collaboration, afin de faire éprouver progressivement la gratification associée à la maîtrise.

Après avoir tracé les grandes lignes de l'implication immersive dans le domaine du jeu vidéo et ses dynamiques affectives spécifiques, il importe maintenant de démontrer la pertinence des notions mises de l'avant et la richesse émotionnelle expérimentée par le joueur à l'aide d'exemples concrets. Au-delà du stress de performance que nous venons de détailler en fonction de différentes modalités de ludification, les colorations affectives proposées par le jeu vidéo sont multiples; les univers fictifs et leurs habitants sont créés afin de susciter des réactions affectives précises chez l'utilisateur, et l'actantialisation permet à ce dernier d'exprimer ses tendances à l'action par le truchement d'actions fictives. Ainsi sont établies ce qu'il convient d'appeler des écosystèmes affectifs, composés du potentiel affectif du joueur, du potentiel de gestion de son moi fictionnel, et d'agents aux motivations plus ou moins complexes. Nous nous proposons ici de plonger un peu plus profondément au cœur de deux de ces écosystèmes : celui de la peur, et celui de l'empathie.

Écologie de la peur

Au dernier chapitre, nous avons souligné l'expertise remarquable développée au cinéma afin de déclencher des réactions réflexes chez le spectateur; la peur et les autres

émotions primaires sont contagieuses lorsqu'elles affligent le visage d'un personnage présenté en gros plan, alors que l'insistance sur l'action manuelle ardue plonge le spectateur dans la tendance à l'action du protagoniste et intensifie l'adhésion aux désirs de ce dernier. Ce type de mise en scène affective n'est pas complètement inconnu dans le domaine du jeu vidéo. Dans *Doom* ou encore *Lands of Lore : The Throne of Chaos* (Westwood Studios, 1993, figure 9-2), le visage du personnage contrôlé par le joueur s'affiche en « gros plan » et fait état de l'effroi et de la souffrance expérimentée.



Figure 9-2 Représentation de l'état affectif de l'avatar (*Lands of Lore. The Throne of Chaos*, Westwood Studios, 1993)

Cependant, l'idéalisation du point de vue dans le cadre d'une posture actantielle se révèle difficile à réconcilier avec la présentation d'un véritable gros plan de réaction. Le joueur se doit de voir l'action à tout moment afin de pouvoir effectuer les manipulations appropriées. L'ocularisation étendue ne peut présenter à la fois le visage de l'avatar corporel et les dangers auxquels ce dernier est confronté, à moins de fracturer l'affichage à la manière des exemples en ocularisation interne que nous venons de mentionner. La hiérarchisation qui s'en suit privilégie nettement la fenêtre où est présentée l'action fictive dirigée par le joueur; le « gros plan » perd ainsi nettement de sa taille et de son efficacité.

On pourrait supposer que les lacunes figuratives du jeu vidéo ont incité les concepteurs à délaisser ces techniques; les visages dessinés et largement statiques présentés par les jeux de rôle souffrent d'une comparaison avec le cinéma d'animation – ou même le dessin animé télévisuel – et les modèles humanoïdes tridimensionnels arborent des expressions faciales rigides et affectées, condamnant le jeu vidéo à errer dans la « vallée de l'étrangeté » encore aujourd'hui. Mais les visages émotifs n'ont sans doute pas besoin d'un

grand degré de fidélité pour être reconnus. Chose certaine, la qualité figurative importe bien peu afin de susciter une projection primaire apeurée chez le joueur. Le *startle effect* ne nécessite pas de prouesses techniques particulières; un changement rapide de stimulation provoque une réaction réflexe chez l'individu. Lorsqu'il ne parvient pas à empêcher le meurtre d'un de ses amis dans *Friday the 13th* (Domark, 1985), le joueur est interpellé par l'affichage rapide d'une image où l'horreur se laisse aisément deviner malgré la faible résolution; un cri strident – « frituré » par la technologie, mais tout de même reconnaissable – ajoute à l'effet de cette séquence (figure 9-3).

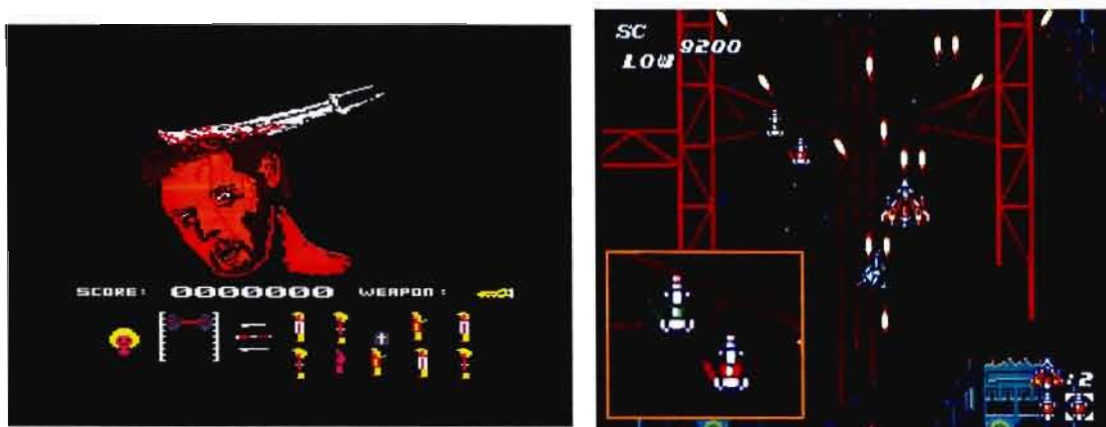


Figure 9-3 À gauche: scène-choc dans *Friday the 13th* (Domark, 1985); à droite: extensions menaçantes dans *Soldier Blade* (Hudson Soft, 1992)

Afin de susciter l'appréhension et la peur, le jeu vidéo a développé depuis ses débuts une expertise propre à partir du mouvement rapide de formes simples à l'écran. Indépendamment de la taille et de la qualité figurative des éléments représentés, il a été démontré par Heider et Simmel que le déplacement rapide d'une entité résolument abstraite vers une autre forme est aisément interprété par les répondants comme une volonté d'agression de la part d'un agent.⁷ Comme le souligne Tan, à la suite de R. M. Baron, « certain emotions, such as anger and fear, are immediately evident in the movements of the model » (1996:161). Sans nécessairement être au fait des résultats de ces recherches, les

⁷ Cette célèbre expérience effectuée dans les années 1940 présentait un film abstrait aux répondants. Trente-cinq des trente-six répondants ont interprété les formes géométriques simples comme des « acteurs » avec des besoins et des motivations. Tan résume ainsi l'interprétation du répondant typique : « The plucky little male triangle fights off the big 'bad' male triangle and rescues the 'helpless' female circle » (1996:72).

concepteurs de jeu vidéo ont intuitivement compris ces mécanismes élémentaires; le développement technologique au cours des années 80 et au début des années 90 repose largement sur une volonté de mouvoir à l'écran un grand nombre de *sprites* avec une rapidité vertigineuse. À ce titre, le *shoot'em up* vertical ou horizontal constitue un genre exemplaire. La progression du vaisseau contrôlé par le joueur dans un univers bidimensionnel est automatisée, et défile à grande vitesse dans la série *Star Soldier* de Hudson Soft. Sur ce tableau, un grand nombre d'adversaires surgissent, et le caractère belliqueux de ces derniers est aisément communiqué par une mise en scène somme toute minimale : formes acérées, mouvements rapides et zigzagants vers l'avatar véhiculaire, etc. L'agressivité incite le joueur au combat ou à la fuite; ce dernier devra réaliser des manœuvres d'évitement pour survivre, mais dispose de ressources pour mettre à mal l'adversité. Le genre est reconnu pour la grande puissance de feu consentie au joueur, qui prend de l'ampleur grâce à la collecte d'extensions. Ces dernières se présentent souvent sous forme de pastilles colorées (*Darius*, Taito, 1986; *R-Type*, Irem, 1987), et la modification de cette convention générique dans *Soldier Blade* (Hudson Soft, 1992) démontre la pérennité de l'isotopie actantielle élaborée par le joueur en réponse à la peur qu'il ressent. Les extensions adoptent les mêmes formes pointues et le comportement erratique qui caractérise habituellement les adversaires (voir figure 9-3), et le joueur risque bien évidemment, la première fois qu'il rencontre ces *power-ups*, d'ouvrir le feu sans ménagement, et d'éviter tout contact.

Au dernier chapitre, nous avons souligné la projection miroir qui émerge à partir d'une mise en péril évidente de l'intégrité physique. L'enjeu d'une grande majorité de jeux d'action repose sur le maintien de cette intégrité chez l'avatar corporel, et la désintégration parfois éclatante d'une altérité belliqueuse. De *Doom* à *Assassin's Creed*, en passant par *Mortal Kombat*, on remarque une fascination évidente pour la représentation de la souffrance corporelle, et un raffinement dans la mise en scène de cette souffrance; alors que les effets sanguinolents du premier rappellent les excès du cinéma « gore », les combats d'épée d'*Assassin's Creed* reposent sur un réalisme qui ne laisse pas beaucoup de place à l'imagination. Contrairement à l'ocularisation interne, l'ocularisation étendue privilégiée par les concepteurs d'Ubisoft Montréal permet de présenter au joueur les souffrances

encourues par son avatar corporel, et attise ainsi l'effroi et l'agressivité envers les adversaires. Mais de manière paradoxale, lorsque le joueur canalise son agressivité à travers les prouesses d'Altaïr, encerclé par une petite armée dans la ville de Jérusalem ou de Damas, le sentiment de domination qu'il éprouve au moment d'effectuer une manœuvre fatale pour l'adversaire est sans doute entaché par une projection viscérale dans la douleur physique de l'ennemi, d'autant plus que cette dernière est soulignée par un travelling avant de la caméra (figure 9-4).



Figure 9-4 Altaïr achève un soldat dans *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007)

Afin de centrer l'appréhension de l'utilisateur sur l'intégrité physique de son avatar corporel, le jeu vidéo a développé tout un répertoire de signes qui viennent préciser l'état de santé de ce dernier. Nous avons déjà discuté au chapitre cinq de la transsémiotisation de cette réalité diégétique par l'entremise d'une représentation abstraite – souvent une simple ligne colorée – qui vient préciser au joueur la vitalité de son avatar. La représentation du sens algique dans les jeux à la première personne implique le plus souvent la superposition d'une teinte écarlate sur le point de vue fictif (*Doom 3*, Id Software, 2004; *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*); cette dernière accapare l'affichage progressivement à mesure que l'avatar dépérit. Le choix de la couleur est bien entendu « motivé », mais même les tentatives plus radicales de diégétiser l'indicateur – par exemple les éclats

sanguinolents qui s'accumulent « dans les yeux » du protagoniste de *Call of Cthulhu. Dark Corners of the Earth* (figure 9-5) ne parviennent pas à cacher la grande part d'arbitraire qui caractérise cette mise en scène. Il s'agit plus clairement ici d'une stratégie de mise en phase énonciative, où les moyens expressifs du dispositif sont employés dans le but d'appliquer un stress additionnel sur la vision du joueur qui se rattache de toute évidence à l'effroi représenté dans l'univers fictif. La trainée visuelle et les effets de flou qui affectent le point de vue dans *Dark Corners of the Earth* – afin de refléter l'état psychologique instable du protagoniste confronté à des scènes particulièrement horribles – obéissent à une logique similaire. Au niveau sonore, l'équivalent consiste à faire retentir une sonnette d'alarme plus ou moins stridente au moment où l'avatar est sur le point de succomber, dans plusieurs opus des séries *Metroid* (1986-2010) et *Zelda* (Nintendo, 1986-2011) notamment, ou encore d'accélérer le rythme de la musique à la manière des épisodes de suspense au cinéma.



Figure 9-5 À gauche: écran ensanglanté dans *Call of Cthulhu. Dark Corners of the Earth* (Headfirst, 2005); à droite: hallucination fictive dans *Eternal Darkness. Sanity's Requiem* (Silicon Knights, 2002; effet reconstitué)

En 2002, *Eternal Darkness. Sanity's Requiem* a exploité au maximum le potentiel de mise en phase énonciative du jeu vidéo afin de susciter une peur d'une grande intensité. Sans parvenir à évoquer l'effroi cosmique proprement lovecraftien expérimenté par les douze différents personnages dirigés par le joueur, l'œuvre de Silicon Knights fait montre d'une grande inventivité, qui cherche à sortir le joueur de sa zone de confort. Les avatars possèdent à la fois un capital d'intégrité physique et psychologique; le *sanity meter* diminue

au fur et à mesure que le joueur se trouve confronté à des créatures surnaturelles. Pour illustrer cette diminution, la caméra virtuelle adopte des angles de plus en plus obliques, et déroge ainsi aux conventions usuelles associées à la posture d'observateur idéalisée. Mais lorsque l'intégrité atteint un seuil critique, le dispositif commence à s'affranchir beaucoup plus clairement de son fonctionnement habituel. Pour compléter les hallucinations purement diégétiques qui affligent l'avatar (décapitations instantanées, renversement de l'espace, etc.), certaines illusions visent plus directement l'utilisateur : des cafards semblent traverser la surface de l'écran, le volume du téléviseur diminue de son propre chef (figure 9-5), l'arrimage linéaire ou ponctuel est subitement inversé ou modifié, et plus d'un joueur aura paniqué à la lecture de « Your save games have been erased ». Heureusement, et paradoxalement, l'avatar corporel finit par proférer au nom du joueur, d'une voix chancelante : « this is not really happening ».⁸

Outre le phénomène de projection réflexe liée à la représentation de la douleur que nous avons souligné plus haut, les jeux qui s'inscrivent dans notre écologie de la peur incitent rarement le joueur à plonger dans l'effroi ou l'appréhension vécue par un antagoniste. Mais comme le démontre un épisode surprenant du jeu de tir *Crysis* (Crytek, 2007), l'expérience n'est pas sans intérêt. Le jeu se déroule en 2020, sur une île fictive située à proximité des Philippines, où un commando spécial des États-Unis – avec, parmi ses membres, le personnage dirigé par le joueur, surnommé Nomad – est envoyé pour enquêter sur la découverte d'un astéroïde aux propriétés étranges. Sur place, les soldats seront confrontés à une forte résistance de l'APC – l'Armée populaire de Corée – qui a pris le contrôle de l'île, mais aussi à quelques rencontres paranormales qui laissent deviner la présence d'un autre antagoniste. L'armée coréenne – avec à sa tête le machiavélique général Kyong – a découvert une vaste structure sous la montagne rocheuse de l'île. Suivant une confrontation avec le général qui vient ponctuer le milieu du scénario, cette structure est endommagée; au début du niveau intitulé « Core », le joueur aura enfin la possibilité de découvrir le mystère qui se tapit sous la montagne. D'emblée, toute la mise

⁸ Des effets de mise en phase énonciative qui ne seraient pas complètement volontaires de la part des concepteurs ont été soulignés par plusieurs chercheurs qui s'intéressent au jeu vidéo d'horreur. Par exemple, l'actantialisation moins fluide de l'exploration spatiale dans les premiers épisodes de la série *Resident Evil* pourrait contribuer à la peur expérimentée par les usagers.

en scène s'efforce de renforcer les isotopies actantielles instinctives du joueur aguerri aux jeux de tir à la première personne. Laissé seul face à l'inconnu, Nomad reçoit une directive claire de son supérieur : « If I were you I'd take all the ammo you can carry... there's no telling what you'll find in there ».

Alors qu'il s'avance dans la structure embrumée aux allures biomécaniques, le joueur perd tout contact radio avec l'armée américaine. Il dispose d'un arsenal impressionnant – y compris une armure nanotechnologique qui lui permet d'augmenter sa force, sa vitesse ou sa résistance – et se prépare à faire feu au premier signe d'agressivité. Or, le premier contact avec une créature extraterrestre ne lui laissera pas le temps de réagir; un humanoïde luminescent, qui se déplace dans les airs comme un poisson dans l'eau, fonce sur lui avec la rapidité de l'éclair, mais prend la fuite aussitôt. Avec cette curieuse confrontation avortée, une deuxième isotopie actantielle commence à prendre forme. Les autres rencontres confirmeront l'étrange comportement (figure 9-6), et le joueur un peu moins nerveux – celui, sans doute, qui a emmagasiné des expériences vidéoludiques où la confrontation n'est pas toujours la meilleure option – sera porté à se questionner sur le contexte où il évolue : au sein de leur environnement, les créatures étaient jusqu'alors en sécurité, et n'avaient nul besoin de se vêtir de leur exosquelette protecteur, ou d'arborer quelconque outil offensif. Ils se retrouvent dépourvus devant la visite d'un agent au potentiel qui dépasse nettement le leur à cet instant précis. Pour le dire autrement : ils ont peur. Même s'ils deviennent plus belliqueux au fur et à mesure que le joueur progresse dans la structure, il est possible de traverser l'ensemble du niveau sans tuer une seule créature; aussitôt que ces dernières se risquent à attaquer le joueur, c'est pour mieux prendre la fuite et chercher refuge dans les nombreuses aspérités de l'environnement. Le joueur peut même saisir ces frêles créatures à la gorge et les achever à coups de poing, mais il est à parier que le sentiment de domination éprouvé sur le coup sera également teinté d'une certaine honte, tellement le rapport de force a été renversé (figure 9-6). En somme, la progression à travers le niveau est implémentée de manière triviale, mais la découverte de cette structure extra-terrestre et de l'invasion qui s'y prépare fournit de la matière à l'imagination du joueur fictionnalisant.

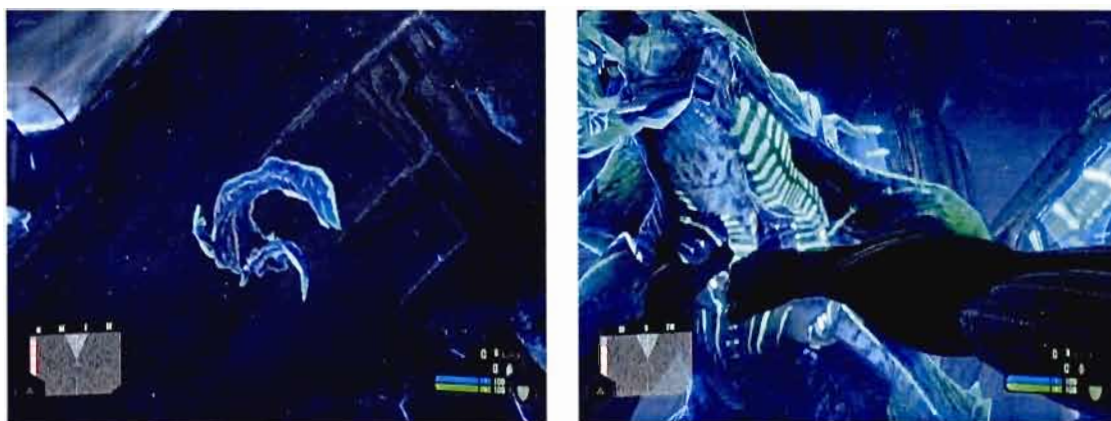


Figure 9-6 À gauche : une créature extraterrestre prend la fuite; à droite : le joueur domine complètement son adversaire (*Crysis*, Crytek, 2007)

Avec son environnement ouvert et la multitude de moyens offensifs proposée au joueur, *Crysis* permet une grande variété dans l'exécution du combat armé, et peut même accommoder le joueur qui préfère éviter la confrontation dans une certaine mesure. Afin de créer une expérience interactive plus clairement horrifique, les concepteurs des jeux d'horreur ont eu l'intuition de limiter le potentiel de l'avatar corporel. Cette tactique de l'épouvante prend plusieurs formes : capital d'intégrité physique moins généreux; limitation du potentiel d'action en fonction de l'intégrité psychologique; etc. Se dessine ainsi, à travers les mécaniques interactives, la figure de l'« homme ordinaire », de même qu'une écologie de la peur décidément moins rassurante. La concrétisation mécanique de l'impuissance sera également suppléée par l'ensemble des éléments qui définissent le personnage : vulnérabilité ostensible (la jeune écolière Jennifer dans *Clock Tower*, Human Entertainment, 1995), antécédents psychologiques troubles (James dans *Silent Hill 2*, Konami, 2001), etc. Afin de créer une expérience proprement horrifiante, le jeu culte *System Shock 2* (Irrational Games, 1999) mise plutôt sur une caractérisation archiclassique – un soldat futuriste qui tire profit de diverses avancées technologiques – pour inciter le joueur à plonger dans un jeu qui, au niveau visuel tout au moins, s'apparente grandement à un jeu de tir à la première personne. Mieux, le matériel promotionnel insiste sur la multiplication des pouvoirs et des compétences consentis au joueur;⁹ ce dernier pourra

⁹ Sur le boîtier, on peut lire: « Recourez à une vaste panoplie d'équipements et de capacités cybernétiques: dispositifs de piratage informatique et amélioration des compétences spéciales »;

mettre la main sur quatorze armes (et jusqu'à quatre types de munitions pour certaines d'entre elles), développer cinq compétences techniques qui lui permettront notamment de tempérer le système de sécurité ou d'améliorer ses armes, apprendre plusieurs pouvoirs psychiques comme la pyrokinésie ou encore l'invisibilité, et même augmenter toutes ses capacités par l'entremise de stations de perfectionnement cybernétique et autres implants cybernétiques. Or, les concepteurs d'Irrational Games ont conçu l'un des écosystèmes de la peur les plus terrifiants de l'histoire vidéoludique,¹⁰ et redéfinissent le potentiel du personnage à partir d'une autre tactique, qui consiste à limiter les ressources utiles dans l'environnement. Alors que le vaisseau intergalactique Van Braun – lors de son voyage inaugural – est confronté à une entité extraterrestre inconnue qui défigure et dépersonnalise les membres du personnel, et étend même sa volonté sur le système informatique, l'utilisateur qui prend le contrôle de ce soldat sans nom avec la ferme intention de tout éliminer sur son passage – s'il ne refuse pas carrément le contrat ludique plus exigeant qu'on lui propose – devra modifier profondément ses habitudes actantielles.

Déjà, la séquence d'ouverture – à toute fin pratique un exercice de création du personnage bien connu des amateurs de jeux de rôle, diégétisé sous le couvert d'une séance de formation – introduit un doute quant à la facilité avec laquelle le joueur sera en mesure de déjouer l'adversité. Il s'agit dans un premier temps de déterminer l'orientation générale du soldat selon trois possibilités (le combat, les compétences techniques et les compétences psychiques) et de préciser ces compétences en choisissant trois stages de formation d'une année, résumés par une courte séquence cinématique et un sommaire numérique des habiletés acquises. Pourtant, même s'il choisit le profil du marine spécialisé dans le tir – ou plutôt, parce qu'il a choisi ce profil – le joueur risque de se heurter à la dure réalité d'un vaisseau intergalactique où les ressources offensives – nommément les munitions – ne sont pas toujours disponibles en grandes quantités, et où la plupart des armes à feu se dégradent

« Apprenez à maîtriser l'amplificateur psionique afin d'accéder aux 35 pouvoirs Psi disponibles : kinetic redirection (télékinésir), projected pyrokinesis (pyrokinésie), neural restructuring (possession) »

¹⁰ Du moins, à en croire la réception de l'époque et les nombreux hommages ultérieurs. Dans sa critique de 1999, William Harms déclare : « From the word go, *System Shock 2* is, hands down, the most unsettling and frightening game I've ever played ».

à une vitesse surprenante. La limitation des ressources signifie que le tireur invétéré qui s'est épanoui dans un nombre incalculable de jeux de tir depuis la parution de *Doom* devra réviser les isotopies actantielles issues de sa compétence intertextuelle. Pour ce faire, il lui faudra assimiler les chaînes événementielles plus complexes qui définissent cet univers et les alternatives qui s'offrent à lui en fonction des diverses compétences; tous les choix du joueur – depuis la sélection des compétences augmentées cybernétiquement, jusqu'aux techniques de combat et d'exploration privilégiées – auront des conséquences à long terme plus ou moins désirables, forçant ainsi ce dernier à élaborer diverses stratégies pour survivre et progresser dans l'aventure. Ainsi, le jeu enchasse clairement les compétences sensorimotrices de l'utilisateur dans la modalité stratégique.

Le Van Braun est équipé d'un service de sécurité fort compétent. Or, sous l'emprise de la menace inconnue, ce système se retourne contre le joueur; lorsqu'elles détectent la présence de l'avatar corporel, les caméras de surveillance activent une alarme qui indique à tous les anciens habitants de ce véhicule interstellaire – désormais mutilés et agressifs – la position exacte où ils devront confluer. Durant cette minute particulièrement intense, une horde apparemment infinie se rue sur le joueur qui n'aura d'autre choix que de prendre la fuite, de préférence vers un endroit du vaisseau déjà exploré où il pourra se tapir en attendant que passe la tempête. Cependant, le joueur comprend vite que le nombre d'ennemis n'est pas absolu dans cet écosystème lugubre, mais qu'une entité – peut-être le curieux collectif extraterrestre, mais beaucoup plus vraisemblablement l'instance vidéoludique elle-même – trouve toujours plus de zombies difformes à lancer sur ses talons, et par conséquent, que chaque alarme déclenchée constitue une pression supplémentaire sur un stock de ressources déjà limité. Tout est orchestré pour dompter le joueur qui charge sans réfléchir à adopter une nouvelle stratégie d'exploration spatiale, où chaque pièce est pénétrée avec précaution, en longeant les murs et dans une zone ombragée de préférence, attentif au bruit subtil de la caméra, et anticipant toujours les conséquences d'une autre alerte générale. Le sentiment de vigilance – pour se référer de nouveau à la typologie de Plutchik (2003) – atteint ici des sommets. Mais le système informatique – celui de l'univers fictif tout autant que celui qui fait tourner le jeu – n'a pas fini pour autant de compliquer la vie du marin.

Dans l'univers ouvert du Von Braun, avec ses corridors tortueux qui se recoupent et se rejoignent à certains endroits significatifs sur chacun des cinq étages, la liberté d'exploration consentie ne constitue pas un avantage, bien au contraire. Le joueur se trouve confronté à une variété de menaces – zombies, tourelles militaires, robots possédés, et autres créatures de chair issues des laboratoires du vaisseau ou de la planète Tau Ceti V d'où provient la menace – qui peuvent toutes être éliminées assez facilement avec les ressources appropriées. Or, l'ouverture de l'espace signifie que les confrontations du joueur ne sont pas « séquencées » par le système de manière précise. En prévision de la variété de l'écosystème où il se trouve, le joueur devrait donc essayer de glaner une multitude d'armes et de munitions appropriées, mais ne pourra jamais constituer un répertoire offensif complet; contrairement aux jeux de tirs typiques, l'avatar est ici défini par une caractéristique réaliste – la force – qui l'empêche d'emmagasiner les objets indéfiniment. À ce titre, les armes à feu et autres armures accaparent beaucoup d'espace dans son écran d'inventaire. Mieux, ces ressources dépérissent rapidement, et deux des fameuses compétences techniques intégrées au système – la maintenance et la réparation – sont dédiées à la gestion de ce problème additionnel, à condition de maintenir dans l'inventaire les deux outils spécifiques utiles à ces tâches. S'il n'intègre pas à sa stratégie de confrontation la vérification fréquente de l'état de ses différentes armes, le joueur risque d'entendre le déclic fatidique qui signifie un bris mécanique, en plein milieu d'une escarmouche, et n'aura d'autre choix que de prendre ses jambes à son cou en espérant, dans le meilleur des cas, retrouver un lieu sûr déjà repéré dans l'environnement, tout en redoutant, dans une éventualité moins heureuse, de pénétrer par mégarde dans un corridor inexploré où les caméras et le système de sécurité sont toujours actifs. Bref, autant d'implications contraignantes qui forceront le joueur à adopter une isotopie actantielle offensive beaucoup plus stressante, à savoir le combat rapproché avec des armes de poings qui, elles, ne nécessitent aucune ressource et ne dépérissent pas.

En le confrontant à des situations d'impuissance, le système ludique encourage le joueur à canaliser sa peur en créant des isotopies actantielles inédites à partir des nombreuses autres possibilités intégrées au système : améliorer sa compétence de pirate informatique afin de reprogrammer le système de sécurité à son avantage, adopter une

attitude plus furtive grâce aux pouvoirs psychiques comme l'invisibilité ou l'immobilisation, etc. Les différents guides stratégiques créés par les usagers démontrent la richesse et la variété des stratégies développées à partir d'un système résolument ouvert. Il est indéniable que la complexification mécanique de l'univers, qui veut donner une certaine liberté d'exécution au joueur, exige plus de ce dernier que la simple expression de ses préférences parmi les moyens à sa disposition; les efforts cognitifs considérables exigés par l'œuvre constituent un investissement majeur, et les joueurs habitués à une maîtrise sensorimotrice orchestrée à partir d'isotopies actantielles plus simples – comme l'évitement et l'orientation du tir dans le *shoot'em up* traditionnel – pourraient bien ne pas relever le défi. C'est sans doute pourquoi les concepteurs, en plus du système de sauvegarde, ont intégré une autre stratégie de coopération au jeu : la chambre de reconstruction biologique. Cette dernière permet au joueur de mémoriser une copie de son avatar corporel et de tout l'outillage qu'il possède; cette copie sera réactivée à faible coût, chacune des nombreuses fois où l'avatar sera confronté à la mort. Cependant, face à ce niveau de difficulté et aux états de panique expérimentés, il est à parier que le joueur canaliser sa tendance à la fuite dans une possibilité d'action proprement vidéoludique, associée à la posture d'opérateur informatique idéalisée, et accumulera les points de sauvegarde par douzaines afin de rétablir un certain climat de confiance. L'émotion se dirige ici plus clairement vers le dispositif, et ce dernier propose au joueur une ressource proprement médiatique qui lui permet de canaliser sa peur.

Écologie de l'empathie

Lorsque le joueur pénètre dans l'univers de *Zenonia* (Gamevil, 2009), un jeu de rôle pour consoles portables inspiré des classiques du genre, un grand mal est en train de s'abattre sur la région. Il prend le contrôle de Regret au moment où ce jeune homme vient de perdre son père adoptif. Après la séquence d'introduction, il connaît à peine le commandant qui a pris sous son aile le jeune orphelin, et ne pourra vivre le sentiment de tristesse et le deuil que s'il s'efforce de se projeter dans la situation de son avatar. En plus de ces émotions, la projection empathique suppose une certaine pitié devant l'impuissance du gamin, qui se traduit par une tendance au réconfort. Parce qu'il ramène un conflit initial

générique trop bien connu – un monde en péril que seul le joueur pourra sauvegarder – à un drame personnel, *Zenonia* motive le joueur à s’engager dans la quête fictive afin de vivre des émotions fictionnelles plus intenses. Alors qu’il effectue ses premiers pas dans l’univers fictif menacé, Regret devra s’aventurer en dehors du petit village où il a grandi, dans une forêt où – tradition du genre oblige – le danger est omniprésent. Mais alors qu’il brandit son épée devant toutes les créatures sauvages, comme le veut la règle d’usage, le joueur pourrait bien faire une découverte macabre : les oursons à l’allure menaçante qui déambulent tranquillement dans la forêt n’attaquent jamais avant d’être provoqués (figure 9-7). S’il a déjà massacré quelques bêtes avant ce constat, le joueur risque d’éprouver une bonne part de tristesse et de dégoût – ou, selon les dyades de Plutchik, du remord – face à son carnage inutile. Dans la forêt de *Zenonia*, se trouvent des êtres qui ne sont pas complètement possédés par la peur. Le jeu vidéo peut proposer des écosystèmes complexes, où une variété d’agents et de situations deviennent l’occasion d’explorer un potentiel affectif qui dépasse la désintégration d’une menace effrayante.



Figure 9-7 Un écosystème où la peur n’a pas toujours sa place (*Zenonia*, Gamevil, 2009)

Traditionnellement, les préoccupations des différents personnages – au premier chef celui ou ceux que le joueur devra diriger – étaient exposées au début de l’expérience par le biais de séquences cinématiques. Depuis plusieurs années déjà, le clivage séquences cinématiques / séquences interactives est remis en question, et le défi des concepteurs

contemporains repose sur la mise en scène de développements scénaristiques significatifs au cœur même des segments jouables. L'intégration de personnages adjuvants qui accompagnent le joueur tout au long de sa quête constitue un moyen efficace pour ajouter une plus-value empathique à l'expérience. Malgré la posture actantielle de l'expérience vidéoludique, même une situation complètement prédéterminée, où l'émotion vécue par un adjuvant est actualisée lors d'une séquence interactive sans pour autant que le joueur puisse agir de manière significative, peut susciter une projection empathique. Dans *Half-Life 2. Episode One* (Valve, 2006), Gordon Freeman – l'avatar du joueur – doit s'enfuir d'une ville post apocalyptique – City 17, tombée sous le contrôle de mystérieux envahisseurs – aux côtés d'Alyx Vance, la jeune femme qui mène courageusement les opérations de la résistance avec son père. Le joueur a appris à connaître cette femme au cours de *Half-Life 2* (Valve, 2004), mais *Episode One* propose une dynamique de coopération constante; Alyx assiste activement Gordon lors des échanges de coups de feu, l'oriente dans les décombres de la cité, et témoigne de son admiration face aux exploits du joueur. Alors qu'ils s'embarquent sur un train qui devrait faciliter leur évasion, le réconfort se révèle de courte durée. Il s'agit d'un wagon qui transporte une petite armée de *stalkers* au repos; avant de devenir des esclaves cybernétiques, déshumanisés pour mieux servir les envahisseurs, ces pauvres créatures – précise Alyx avec une voix remplie d'émotion – étaient des hommes et des femmes qui ont refusé le joug des Combine.

Subitement, le train déraile. Gordon s'éveille avec une vision d'horreur : le visage vaguement humain d'un *stalker* toujours attaché au wagon, qui lance un étrange cri guttural, comme si ses cordes vocales avaient été retirées. Mais à l'autre extrémité du wagon, Alyx est prisonnière sous la capsule d'un *stalker* tout aussi paniqué, et supplie Gordon de la tirer d'affaire. Après maints efforts, le couple sort enfin de cet interlude cauchemardesque. Alors que le jeu de Valve a été louangé pour la finesse des expressions faciales, une technologie utilisée de manière particulièrement efficace tout au long de la scène que nous venons de décrire et qui ajoute à la qualité générale de la mise en scène, cette séquence se termine de manière surprenante : Alyx se tient debout, immobile, et *cache* son visage sans émettre le moindre bruit. À cet instant précis, alors qu'il ne connaît que peu de choses sur l'invasion, les envahisseurs et le processus de déshumanisation qui mène à la

création des *stalkers*, le joueur est amené à imaginer toute l'horreur expérimentée par cette femme au cours des mois qui ont précédé son arrivée à City 17, et tout le désespoir qui l'afflige à ce moment (figure 9-8). Outre les quelques larmes qu'il pourra se surprendre à laisser couler, il n'aura d'autre choix que d'inhiber la tendance à l'action qui émerge inévitablement avec la forte compassion éprouvée au sortir de cette scène; impossible, pour le joueur de *Half-Life 2* comme pour celui de bien d'autres jeux, d'étreindre un personnage pour soulager momentanément son désespoir.



Figure 9-8 Projection empathique dans le désespoir d'Alyx (*Half-Life 2. Episode One*, Valve, 2006)

Peu importe les actions du joueur, la séquence que nous venons de décrire se déroulera largement de la même manière. De plus, l'utilisateur comprend rapidement qu'Alyx ne peut pas mourir; elle est soit trop douée, soit protégée par une instance hors de ce monde qui lui réserve un destin plus glorieux (et sans doute un peu des deux). Il est possible de mettre en jeu les adjuvants de manière plus dynamique, en alignant leur sort sur la performance du joueur. Lorsqu'ils se retrouvent en situation de menace physique évidente, l'utilisateur plongera dans la détresse vécue pour peu qu'il en soit témoin et, selon le potentiel de gestion qui le définit à ce moment – avec en renfort le potentiel de son moi fictionnel – aura tendance à secourir son allié ou alors à prendre la fuite. L'intérêt de cet écosystème plus complexe repose sur une plus-value émotionnelle engendrée lorsque le joueur contribue à la sauvegarde de son équipe (fierté), ou, au contraire, ne peut empêcher leur

malheur (honte, remord). *Half-Life 2* propose un tel écosystème, de même que plusieurs jeux de guerre contemporains comme *Brothers in Arms* (Gearbox, 2005-2008). Cependant, les concepteurs semblent hésitants à individualiser ces personnages, et à susciter une projection empathique par la mise en scène de la détresse psychologique qu'ils éprouvent sans aucun doute. Il apparaît difficile de confronter le joueur à la perte d'un être pour qui il aurait développé une forme d'attachement.

Dans le jeu vidéo, la nature des interactions avec un personnage virtuel et la durée de la fréquentation – souvent plus d'une douzaine d'heures pour le jeu moyen – sont en mesure de susciter un attachement particulièrement fort. L'avatar corporel n'est pas seulement une extension; il est souvent doué d'une personnalité propre que les concepteurs s'efforcent de rendre intéressante, et redevient ainsi un « objet » distinct, auquel le joueur pourra s'attacher de plus en plus en cours de route.¹¹ Rares sont les œuvres qui osent confronter l'utilisateur à la perte d'un avatar: la dernière image de *Veigues Tactical Gladiator* – un jeu paru en 1990 et destiné à un public largement juvénile – présente le mecha qui vient tout juste de sauver l'univers complètement désintégré par l'explosion finale; *Another World* (Eric Chahi, 1991) se termine sur une cinématique ambiguë, où le corps inanimé du protagoniste Lester est transporté par son compagnon sur le dos d'une créature volante qui ne pourra visiblement pas le ramener sur sa terre d'origine. Plus récemment, *Heavy Rain* s'est avisé – au grand déplaisir de certains joueurs – de précipiter les quatre avatars dans des situations particulièrement difficiles à surmonter, alors que le concepteur recommande d'accepter la fatalité qui affligera sans doute l'un ou l'autre des personnages. Afin de faire vivre intensément la tristesse sans occasionner autant de déplaisir à l'utilisateur, les jeux s'en remettent plutôt à un revirement scénaristique bien connu au cinéma : la mort d'un allié qui joue un rôle secondaire dans l'aventure. L'émotion repose moins ici sur un attachement primaire que sur une projection empathique par rapport au personnage qui vient d'essuyer la perte d'un être cher; le joueur ne connaît presque pas le père adoptif de Regret au début de *Zenonia*, mais imagine aisément la détresse psychologique éprouvée par un jeune orphelin qui se retrouve une fois de plus seul au monde. Et s'il s'est attaché un peu plus au

¹¹ L'attachement ici évoqué émerge tout aussi aisément au cinéma, ou dans le cadre de séries télévisées où la durée de la fréquentation compense largement pour la posture de simple observateur.

personnage qui meurt injustement à la fin de *Half-Life 2. Episode 2* (Valve, 2007), sa tristesse est décuplée par les sanglots d'Alyx, qui vient de perdre un proche qu'elle admirait et aimait profondément, et dont l'acharnement devant l'adversité lui permettait d'entrevoir des jours meilleurs pour elle et ses semblables.

Au début de *Mother 3*, le petit village de Tazmily baigne dans un bonheur idyllique. Claus, Lucas et leur mère Hinawa sont en visite chez leur grand-père Alex, et s'amusent avec une famille de dragos, sorte de lézard sauvage géant, mais pacifique. Au moment où la petite famille s'engage dans la forêt pour revenir au village, une tempête se déclare. Le joueur prend le contrôle de Flint alors que ce dernier est sans nouvelles de sa petite famille, et doit parcourir la forêt orageuse avec l'espoir de les retrouver. Au terme d'une longue recherche, les deux enfants sont secourus par les villageois. Tout le monde se réchauffe devant un feu de camp, mais le village n'est pas au bout de ses peines. Bronson accourt avec une nouvelle fatidique. Il a trouvé, dit-il, une arme puissante qui pourrait être utile : une griffe géante de drago. Mais cette griffe, Bronson l'a récupérée alors qu'elle transperçait le corps inanimé d'Hinawa, la femme de Flint. La musique change subitement de ton, et les villageois s'empressent de réaliser la tendance à l'action que le joueur éprouve à ce moment même : ils s'approchent de Flint en essayant de le consoler. Or, la distance entre le joueur et celui qu'il incarnait il y a quelques moments à peine se creuse encore d'un cran, alors que ce dernier repousse violemment ses amis; Flint ramasse un morceau de bois dans le feu, et réussit à blesser deux villageois avant d'être mis à terre par Lighter (figure 9-9). Le caractère répréhensible de cette réaction, qui tranche avec le statut de héros attribué au personnage jusqu'à ce point, n'endigue pas la projection empathique, bien au contraire; le joueur est bien au fait des raisons qui ont poussé son avatar à une explosion irraisonnée de violence, et la vigueur de la réaction ne fait qu'accentuer la détresse vécue par le personnage à ce moment.

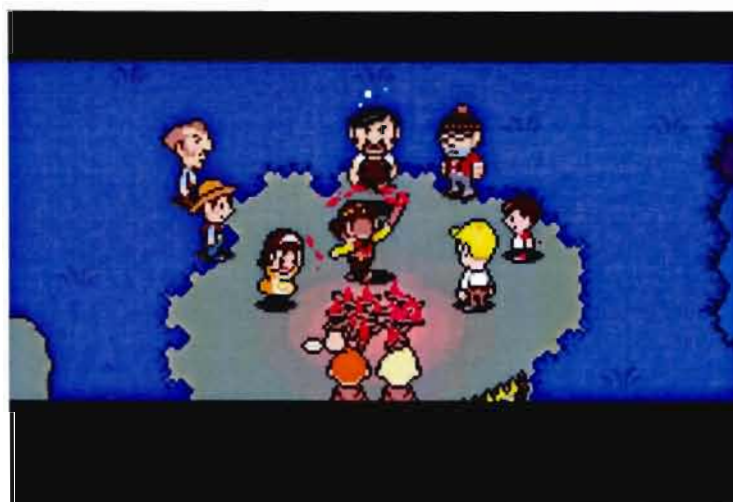


Figure 9-9 Flint en état de crise (*Mother 3*, Brownie Brown, 2006)

Les concepteurs de jeux vidéo ont su développer une grande expertise quant aux aspects que nous avons présentés dans notre écologie de la peur; la simulation permet au joueur apeuré de réaliser des tendances à l'action fictives – combat ou fuite – qui se rapprochent grandement de celles qu'il voudrait mettre en œuvre dans une situation correspondante, tout en bénéficiant du potentiel de gestion accru de son moi fictionnel. Comme en fait foi le caractère inéluctable des scènes fictives que nous avons citées en exemple tout au long de cette partie, les concepteurs peinent à intégrer des possibilités d'action qui permettraient au joueur de canaliser les tendances à l'action qui émergent dans le cadre d'une projection empathique. Afin de clore cette écologie sommaire de l'empathie vidéoludique, nous nous proposons de relever deux œuvres où la simulation mentale des émotions complexes ressenties par un personnage – plus spécifiquement par l'avatar – peut servir de fondement aux isotopies actantielles générées par le joueur.

Au début d'*Heavy Rain*, le joueur se familiarise avec la vie quotidienne de son premier avatar, Ethan Mars. Il découvre la maison cossue de ce dernier et l'assiste sur un projet de design architectural en attendant le retour de sa famille. C'est la fête de Jason; pendant que sa femme prépare les festivités, Ethan joue dans la cour arrière avec les enfants. De toute évidence, le père est très attaché à ses fils, et sans doute est-ce préférable que le joueur ne partage ce lien paternel qu'à petites doses; il se doute bien que la tempête

guette ce bonheur trop parfait. Au centre commercial, quelque temps après l'anniversaire, le joueur perd subitement de vue Jason. Il bouscule une foule immense pour le retrouver, alors que les songes de son avatar tentent de surmonter la panique. Il aperçoit enfin son fils de l'autre côté de la rue; le joueur perd le contrôle et n'a d'autre choix que de regarder Jason se précipiter devant une voiture, en réponse aux appels affolés de son père. En dépit des cris de la mère et des efforts du père, la collision s'annonce inévitable. Difficile, pour la plupart des joueurs, d'imaginer la perte d'un enfant. Mais peu s'étonneront de la nouvelle situation exposée après un fondu au noir et une ellipse de deux ans : Ethan est divorcé, il souffre de dépression, et voit son dernier fils s'éloigner de lui progressivement. Après l'école, il ramène Shaun à son modeste appartement. Sans contredit, plusieurs joueurs éprouveront assez de compassion et de pitié envers le protagoniste à ce stade pour commencer à élaborer l'isotopie actantielle du « bon père », nourrie par une volonté de rapprocher Ethan de son fils, et le jeu indiquera très précisément au joueur de quelle manière il peut espérer réaliser cet exploit en une seule soirée : un horaire est affiché sur un petit babillard dans la cuisine, qui précise l'heure souhaitable pour aider le garçon à faire ses devoirs et manger. Le joueur se retrouve en mode « résolution », ballotté entre ses obligations de père responsable et les caprices de son fils. Cependant, il n'y a pas de condition de réussite prescrite pour cette scène; un joueur pris dans la logique dramatique du jeu pourrait même se surprendre à générer une isotopie actantielle de « père dépressif », et laisser le temps filer sans s'occuper activement de son enfant. Il pourra notamment jongler avec des pommes ou jouer au basketball en solitaire – nostalgique sans doute du temps où il s'amusait avec ses enfants – alors que son fils préfère regarder la télévision. L'œuvre accommode cette attitude dépressive sans problème et n'empêchera pas le joueur de progresser pour autant. Or, s'il décide d'être un bon père dans une marge raisonnable (et selon les critères déterminés par les concepteurs du jeu, qui valorisent clairement un encadrement strict de l'enfant), Shaun pourrait bien procurer, au moment où son père vient le border dans son lit, une satisfaction qu'Ethan – et le joueur avec lui – souhaite ardemment : « tu sais [papa]... c'est pas de ta faute ce qui est arrivé à Jason ».

Star Wars. Knights of the Old Republic (LucasArts, 2003; ci-après *KotOR*) met en jeu la désintégration psychologique d'un personnage de manière particulièrement

audacieuse. Au début de l'aventure, le joueur incarne un avatar qu'il a pris soin de personnaliser au niveau de l'apparence et des compétences – à l'instar de plusieurs autres jeux de rôle –, mais dont il ne connaît somme toute pas grand-chose, dans la mesure où ce dernier souffre d'amnésie. Le puissant seigneur Sith Darth Malak – dernier apprenti d'un seigneur beaucoup plus puissant nommé Revan – s'apprête à établir sa domination sur toute la République. Sur Taris, le joueur fait la connaissance de Bastila Shan, une jeune Jedi qui sent une grande force psychique chez l'avatar. Elle incite donc ce dernier à progresser dans la maîtrise de la force, et le présentera éventuellement au conseil Jedi pour qu'il soit entraîné en bonne et due forme, malgré son âge avancé. Après une longue série d'aventures intergalactiques où la puissance de l'avatar s'épanouit à un rythme surprenant, nos compagnons rencontrent pour une première fois Darth Malak sur le Leviathan. Le vilain s'enquiert auprès du joueur : « tell me, why did the Jedi spare you? Is it vengeance you seek at this reunion? ». Le choix de réponse offert au joueur exprime bien la confusion et la surprise éprouvées à ce moment précis : « Reunion? What are you talking about? ». « You mean you don't know? Ha-ha-ha! All this time, and you still haven't figured it out? », s'esclaffe Malak, attisant l'humiliation de l'usager. Bastila n'a plus d'autre choix; elle révèle à l'avatar qu'il est en fait Revan. Le seigneur Sith a été blessé gravement lors d'une altercation, au point de perdre complètement la mémoire. Les Jedis, au dire de Bastila, n'assassinent jamais leurs prisonniers; tous les efforts d'apprentissage et les missions remplies dans la première partie de l'aventure n'étaient en fait qu'une tentative déguisée de reprogrammer la personnalité de Revan, afin qu'il abandonne le côté obscur de la force, et guide les Jedis vers le cœur militaire de l'empire Sith. Pour le dire autrement : les Jedis ont menti à l'avatar pour mieux l'utiliser – et avec lui le joueur qui le dirige – dans une quête qui ne correspond pas du tout à sa destinée première. Même si les Jedis détiennent toujours le monopole de la moralité, ce revirement de situation se révèle particulièrement choquant et, avec la bénédiction du jeu, pourrait bien faire dévier le joueur du « droit chemin ».

C'est à partir de cette révélation que le système d'évaluation de la moralité – une transsémiotisation linéaire visible sur un écran individuel – développé par les concepteurs du jeu prend tout son sens. La plupart des jeux qui font de l'intégrité morale de l'avatar l'un des enjeux déterminants de l'expérience proposent des choix binaires aux conséquences

évidentes; entre la générosité envers les nécessiteux et une attitude plus dominante et agressive, les implications morales sont évidentes, et la plupart des joueurs qui s'engagent sur le versant amoral le font dans un esprit tout à fait carnavalesque, à la manière des exactions bien connues perpétrées dans les carrés de sable de la série *Grand Theft Auto*. La première partie de *KotOR* offre plusieurs de ces alternatives simples. Cependant, lorsque le joueur apprend l'origine réelle de son avatar, et en réalisant qu'il s'est fait manipuler et utiliser par le conseil Jedi, la moralité manichéenne de cet univers est subitement redéfinie; les Jedis, après tout, semblent avoir cédé eux aussi à l'adage « la fin justifie les moyens », et le joueur est en raison de se demander s'il peut vraiment leur faire confiance. Pour le reste de l'aventure, il pourrait bien accepter de « jouer le jeu » de Revan, et de canaliser la colère éprouvée lors de la révélation dans l'agressivité associée au côté obscur de la force que le jeu permet d'actualiser. Afin d'entrebâiller encore un peu plus cette brèche morale, l'aventure propose même un stage à l'académie Sith sur Korriban, où l'usager pourra se familiariser avec la philosophie du côté obscur de manière un peu plus subtile que dans les films de George Lucas. Alors qu'il s'évertue à débarrasser l'univers de Malak pour son propre compte, sans souscrire à la doctrine des Jedis, le joueur sera à même d'explorer la désintégration morale de son alter ego (figure 9-10).



Figure 9-10 Signes extérieurs de la chute morale de l'avatar
(*Star Wars. Knights of the Old Republic*, Bioware, 2003)

À un moment clef de l'aventure où ses compagnons d'armes s'inquiète de son comportement vengeur et belliqueux, la jeune Twi'lek Mission Vao menace de quitter le groupe. Il sera alors possible de retourner Zaalbar – un wookiee à qui il a sauvé la vie au début de cette saga – contre sa grande amie, et même de le forcer à punir cette bravade par la mort.

Au-delà de l'écosystème de la peur qui a fait le succès du jeu vidéo en grande partie, les exemples que nous venons de présenter démontrent une volonté nette de créer des écosystèmes affectifs plus complexes, afin de faire vivre aux usagers des émotions fictionnelles plus variées. Le joueur aura toujours le loisir – comme dans toute forme de fiction – de se projeter imaginativement au sein des situations représentées, mais l'actantialisation vidéoludique lui permet de canaliser ses réactions affectives par l'entremise des capacités de gestion de son moi fictionnel. À travers l'empathie éprouvée pour son avatar explicite, le joueur ne profite plus simplement d'une extension de sa propre volonté, mais se voit offrir une possibilité de *s'imaginer autre*, et d'explorer les tendances à l'action qui définissent cette altérité. Face au cliché vidéoludique du fantasme adolescent – volonté de puissance sur un univers imaginaire, relayée par une volonté de maîtriser l'artefact – que tous peuvent aisément constater dans la production contemporaine, la perte de contrôle de Flint, les déboires dépressifs d'Ethan et la chute du côté obscur dans *KotOR* sont particulièrement significatifs. Ils réintègrent dans la feintise une réalité trop souvent masquée par les scénarios manichéens : le mal est rarement une valeur fondamentale absolue, un a priori sans origine; les conditions de son engendrement sont multiples – souvent très humaines. Les récits de *Mother 3*, *Heavy Rain* – à travers les personnages de Claus et de Scott Shelby – et l'œuvre de Bioware se proposent justement d'exposer la chute de certains hommes vers une colère irraisonnée, et suscite ainsi de l'empathie au-delà des considérations purement morales. Bien sûr, la qualité dysphorique des émotions suscitées au cours de ces expériences – et la nature distincte de l'investissement affectif – ne sera pas appréciée par tous les usagers, le « premier public » du jeu vidéo étant très attaché au schéma de la quête héroïque qui l'a bercé tout au long de sa jeunesse; mais l'émergence de feintises interactives qui s'apparentent plutôt à la tragédie est un signe révélateur de la

diversification des publics et, corolairement, de la maturation de l'institution fictionnelle vidéoludique.

De toute évidence, les œuvres de fiction interpellent plusieurs autres dimensions affectives que celles que ce que nous avons eu le loisir de mettre en évidence tout au long de cette partie. Nous avons cependant atteint notre objectif, à savoir la mise en place d'un cadre théorique – fondé sur les dynamiques émotionnelles – qui se révèle utile à une étude comparative des institutions fictionnelles. De plus, nous avons été en mesure d'illustrer que la vie affective du joueur ne se cantonne pas dans le désir de maîtriser l'artefact; les divers écosystèmes peuvent susciter des émotions fictionnelles intenses, qui pourront parfois être canalisées par les possibilités d'action qui définissent l'avatar. Pour approfondir la réflexion, il faudrait se pencher plus précisément sur les dynamiques émotionnelles qui distinguent les nombreux genres. Les travaux de Tan et de Grodal approfondissent déjà cette dimension. Le premier démontre le caractère plus ou moins soutenu de l'investissement psychoaffectif des usagers en fonction de stratégies narratoires comme le suspense, la surprise et le mystère (1996). La théorie du *PECMA flow*¹² de Grodal (2009) se propose de distribuer les types de réception à partir des régions corticales les plus clairement stimulées par une expérience médiatisée : alors que l'œuvre narrative exige une attention soutenue, où le cortex préfrontal se nourrit des perceptions et des émotions ressenties afin de reconstituer les structures de l'univers narratif, les œuvres expérimentales pourront évoquer des émotions vives sans que ces dernières ne soient récupérées par une logique narrative clairement établie, et stimuleront plutôt le cortex associatif pour provoquer des associations inusitées et personnelles. L'auteur fait également état des colorations émotionnelles plus ou moins dysphoriques associées aux genres comme l'horreur et le mélodrame (2009).

Toutes ces déclinaisons laissent deviner la grande disparité des efforts psychoaffectifs que les usagers sont prêts à investir dans leur quête de gratification. Il existe un public qui trouve son compte dans les genres les plus dysphoriques – horreur, tragédie,

¹² L'acronyme désigne très largement les régions du cerveau activées par les œuvres : Perception / Emotion / Cognition / Motor Action (2009).

etc. – où le protagoniste n'est plus en mesure de vaincre l'adversité afin de rétablir l'ordre moral, et où la fatalité de l'existence humaine demeure inéluctable. Mais dans le cadre ludique de la fiction, même les émotions les plus négatives qui émergent en réponse aux situations sans issues peuvent être expérimentées en toute quiétude. Comme le disait si bien Hitchcock, il y a longtemps déjà : « Rien de plus agréable que le sentiment de la peur provoqué par une lecture et un spectacle, quand on est soi-même installé dans un bon fauteuil où l'on ne risque rien » (cité par René Clair, 1970:322).

Conclusion. De la fiction au discours

Au cours de cette thèse, nous avons organisé les théories de l'immersion selon un parcours qui nous a fait progresser des acceptions purement illusionnistes du phénomène jusqu'aux acceptions centrées sur les enjeux psychologiques de l'immersion dans le cadre d'activités ludiques, et plus spécifiquement dans l'expérience de la fiction. Dans la première partie, nous avons relevé l'ampleur de la fascination pour les dispositifs qui permettent de reproduire divers aspects de la réalité perceptible, depuis les espaces imagés sur 360 degrés jusqu'au rêve contemporain d'une interface informatique parfaitement naturelle. Nous avons été à même de constater la vigueur de l'équation « illusion = immersion » dans le contexte vidéoludique actuel, où les innovations technologiques s'enchaînent à un rythme effarant et où la rhétorique mercantile insiste sur le caractère parfaitement naturel de l'expérience. Tournant notre regard vers les institutions fictionnelles littéraires et cinématographiques, nous avons relevé plusieurs stratégies qui voudraient faire oublier la nature médiatique du dispositif derrière l'évidence d'un univers second qui ne demande qu'à être exploré. Le potentiel illusionniste de chaque dispositif varie grandement, mais nous avons tout de même relevé des stratégies communes. L'instance fondamentale – construction théorique qui désigne les ressources spécifiques de chaque dispositif en ce qui concerne la mise en monde et la mise en récit – peut se camoufler derrière l'expérience d'un personnage fictif, par l'entremise d'une focalisation et d'une ocularisation interne constante. Elle peut également imiter les artefacts auxquels elle s'apparente le plus en dehors des institutions fictionnelles. Nous avons pu trouver des exemples de stratégies similaires dans le domaine vidéoludique; les différents systèmes qui gèrent l'interactivité – comme les tutoriels ou le système de guidage spatio-narratif – s'effacent derrière un apprentissage par imitation, des conversations intra-diégétiques ou

l'invention de dispositifs magiques ou technologiques qui viennent justifier la présence des indicateurs.

Nous avons également relevé des œuvres qui tentent d'effacer complètement l'altérité, afin de reproduire une expérience de première main qui permettrait de mieux duper les usagers. Face à ces tentatives radicales d'effacement de la médiation, nous avons voulu répondre à la question suivante : qui est l'usager dans le cadre des différents dispositifs fictionnels ? Les théories de Jean-Marie Schaeffer, qui insistent sur le caractère naturel des postures immersives et de l'identification suscitées par différentes amorces mimétiques, et celles de Jesper Juul, qui soulignent le caractère plus « réel » de l'expérience vidéoludique par rapport à la fiction, ont été confrontées à des acceptions de la fiction et des activités ludiques qui insistent plutôt sur le caractère idéalisé de l'expérience ; les concepts de cercle magique et de *flow* nous ont permis d'ouvrir une première piste de réflexion qui tente de mieux comprendre l'appartenance de ces activités à la catégorie du ludique et au principe de gratification qui définit les attentes des usagers. La fascination de Rune Klevjer pour le développement d'une expérience vidéoludique anthropomorphe – à travers l'élaboration d'une vision tridimensionnelle et d'une interactivité plus tangible – a été l'occasion de présenter l'« angle mort » de ces théories, en relevant les nombreuses stratégies d'idéalisation qui sont couramment employées dans le cadre des institutions fictionnelles, et ce, au niveau de l'orchestration du voir, du savoir et de l'agir. Nous avons pu constater la mise en œuvre particulièrement complexe de ces stratégies dans le domaine du jeu vidéo, notamment à travers la transsémiotisation de l'information qui provoque une fracturation de l'écran, et la concrétisation plus ou moins partielle des événements. Les théories immersives qui insistent sur le potentiel illusionniste ou la nature anthropomorphe de l'expérience occultent ainsi toute l'expertise d'instances fondamentales qui travaillent à irréaliser l'actualité du corps dans l'exercice de la fiction, de manière à procurer aux usagers une expérience plus gratifiante. Tout dispositif fictionnel propose ainsi une posture idéalisée selon des stratégies spécifiques, un avatar implicite qui redéfinit notre rapport au monde en facilitant la production de sens et la mise en œuvre de connaissances. Mais la gratification éprouvée lorsque ces dispositifs nous permettent d'imaginer un univers de fiction ne se limite pas à cette illusion de puissance.

Au cours de la troisième partie, nous avons présenté les grandes théories de l'immersion fictionnelle à partir de trois terreaux académiques : la théorie des mondes possibles, la sémio-pragmatique et le cognitivisme. L'immersion dans la fiction repose sur le recentrement imaginaire de l'utilisateur, qui s'affaire à reconstruire un univers événementiel plus ou moins complexe, en tirant profit des connaissances qui lui permettent d'évoluer dans son quotidien et de savoirs qui reposent plus clairement sur sa compétence intertextuelle. Les acquis indéniables de ces approches ont été enrichis par des études psychologiques récentes sur la dimension affective. À travers une étude du suspense cinématographique, nous avons été en mesure de proposer quelques révisions aux travaux de Dolf Zillmann, Noël Carroll et Ed S. Tan, notamment au niveau des critères de prédisposition positive et de moralité. Ces révisions nous ont également permis d'établir le double jeu de l'émotion dans le cadre des institutions fictionnelles. D'une part, l'utilisateur se retrouve dans un rapport de collaboration et d'antagonisation avec l'artefact, nourri par un désir de maîtrise sur l'objet; lecteurs, spectateurs ou joueurs sont prêts à investir les efforts nécessaires – cognitifs, affectifs, psychomoteurs – parce qu'ils ont intériorisé des structures conventionnelles qui garantissent un retour sur l'investissement. D'autre part, la saturation affective des univers de fiction leur permet d'actualiser une grande variété d'émotions fictionnelles, en réponse aux événements représentés dans l'univers second. Cette simulation mentale affective constitue en soi l'un des grands plaisirs de l'immersion fictionnelle. Alors que l'antagonisation vidéoludique semble attiser la dimension des émotions artefacts, nous avons démontré que cette dernière peut travailler de manière à créer une mise en phase avec les émotions fictionnelles; le désir de maîtriser l'objet s'épanouit de pair avec le désir de surmonter l'adversité dans l'univers second. Tout au long de cette étude, il est apparu de manière évidente que l'utilisateur ne s'identifie jamais complètement à la vie psychoaffective d'un personnage, tout comme il ne pénètre jamais la fiction en s'identifiant à « lui-même ». L'immersion fictionnelle est en mesure d'éveiller en lui des réactions émotives qui proviennent de son expérience personnelle – ce que nous avons baptisé « projection primaire » – mais ces dernières sont toujours suppléées par un moi fictionnel qui se sait projeté au cœur d'une expérience idéalisée. Dans le jeu vidéo, ce moi fictionnel comprend le potentiel de gestion d'un avatar explicite.

Nous avons souligné, au cours du dernier chapitre, le caractère fortement dysphorique des projections primaires et empathiques qui peuvent émerger au cours de l'immersion. Cette réalité ne remet pas en cause les enjeux de l'idéalisation et de la gratification que nous avons associés de manière tout à fait fondamentale à l'expérience de la fiction; en plongeant les usagers dans des univers sombres et des émotions négatives, la fiction entend toujours leur proposer une occasion en or de maîtriser ces réactions affectives à l'extérieur de la vie quotidienne. Alors que les institutions fictionnelles en général ont vu se développer naturellement les genres dysphoriques (mélodrames, tragédies, etc.), l'émergence de ce type de fiction semble « contre-nature » dans le domaine du jeu vidéo. Mais comme nous l'avons relevé au dernier chapitre, certaines œuvres refusent d'accommoder le désir de vaincre l'adversité, et d'autres se proposent même de faire vivre la désintégration morale de l'homme sans imposer une distance ironique ou un esprit carnavalesque. Pour peu qu'elle se prolonge, cette brèche qui permet de « jouer l'immoral » le plus sérieusement du monde risque d'attiser la controverse encore longtemps, à en juger par la critique de l'effet d'entraînement qui accable tous les dispositifs fictionnels depuis Platon. Mais les exemples que nous avons présentés au cours de cette partie laissent croire que la médiation des tendances à l'action moins nobles qui caractérisent la nature humaine, et particulièrement tout ce qui a trait à la violence, peut s'effectuer de manière responsable dans le domaine vidéoludique. Déjà en 1997, Janet Murray soulignait le potentiel de cette exploration active de la violence dans le cadre d'une expérience interactive. Plus récemment, Miguel Sicart (*The Ethics of Computer Games*, 2009) et Jose Zagal ont même été jusqu'à défendre les exemples les plus extrêmes – notamment la série *Manhunt* (Rockstar North, 2003-2007) et le controversé *Super Columbine Massacre RPG* (Danny Ledonne, 2005), où le joueur incarne les jeunes meurtriers qui ont perpétré le massacre à l'école secondaire de Columbine – en tant qu'exemple de ludification responsable de la violence. Cette problématique de l'éthique de la représentation nous éloigne à proprement parler de l'étude de l'immersion. Mais la production de ces œuvres et l'intérêt qu'elles suscitent dans la communauté constituent un indicatif de la diversification des publics et de la réception; l'immersion fictionnelle, comme dans les domaines littéraires et cinématographiques, pourrait bien déboucher sur la création d'une institution plus réflexive.

Au début de *Legendary Axe II* (Victor Interactive Software, 1990), un petit bijou méconnu dans la ludothèque de la TurbografX-16, deux princes se livrent un combat sans merci. À la gauche de l'écran, celui qui porte une armure dorée domine largement son adversaire légèrement vêtu, et de fait ce dernier est vaincu et projeté en bas d'une structure que l'on devine imposante. Une modeste épée, échappée lors du combat, fend l'air pour venir se planter à côté de notre héros, dernier signe d'arrogance dans cette lutte fratricide. Le héros se braque et, dans un hurlement rendu inaudible par le grondement du tonnerre, promet à une nature tout aussi déchaînée que lui d'assouvir sa vengeance contre les forces du mal. Durant sept niveaux, le joueur dirige ce pauvre prince dans les coins les plus sinistres du château, affrontant créatures gluantes et squelettiques. Enfin parvenu à la salle du trône, notre valeureux tandem confronte le vilain prince, qui convoque ses pouvoirs maléfiques pour devenir l'une des créatures les plus hideuses de cet univers. Suivant un combat gagné à l'arraché, le joueur satisfait voit son score exploser, à grand renfort d'effets sonores des plus emphatiques. Le bon prince, lui, attend sagement la fin de cette mascarade, puis de son propre chef, s'avance et s'installe sur le trône, qui est présenté de face. Premier choc : deux étapes d'animation, deux petites images qui roulent en boucle, représentent le bon prince en train de rire, face au joueur, avec un peu trop d'enthousiasme, et un peu trop longtemps. Des moines s'avancent vers le trône, de part et d'autre, pour célébrer la victoire de leur nouveau souverain. Deuxième choc : l'un des moines se défait de sa toge, découvrant en fait une jeune héroïne qui s'élance dans les airs en brandissant une espèce de cimenterre (figure 10.1). Juste avant l'impact fatal, qui sera inéluctable à en juger par la posture décontenancée du bon prince, la scène se dérobe sous un fondu au noir.



Figure 10-1 Revirement extrême (*Legendary Axe II*, Victor Interactive Software, 1990)

Que s'est-il donc passé, lors de cette étrange séquence finale? La question peut être répondue de bien des manières, selon les propensions herméneutiques du récepteur. Selon Bertrand Gervais, « l'interprétation est une mise en relation (une correspondance), survenant en contexte, déclenchée par un prétexte et réalisée à partir de certaines règles » (1998:62). Le contexte évoqué par l'auteur ne désigne pas seulement la niche socioculturelle propre à l'usager, mais également les pratiques de réception associées aux institutions et aux communautés où chemine l'individu en question. Dans le cadre de la réception d'œuvres narratives, le prétexte, quant à lui, correspond le plus souvent à un échec de la compréhension des événements représentés. On pourrait aisément imaginer un récepteur qui chemine dans l'institution fictionnalisante, dont l'effort est orienté vers la reconstitution des événements, interpréter cette séquence finale en se limitant strictement au niveau du récit : l'avatar du joueur n'était vraisemblablement pas aussi vertueux qu'on pouvait le croire, et la mystérieuse assaillante a sans doute cheminé en parallèle des efforts du prince pour débarrasser la région du joug de cette famille monarchique. Mais pour un individu qui participe d'une institution discursivisante, le voyage herméneutique risque de ne pas s'arrêter là.

Au sein du processus qui mène du monde au discours, Odin opère plusieurs distinctions (2000a). La fabulisation consiste à dégager une morale simple à partir des événements représentés. Le plus souvent, les récits qui aspirent à ce caractère de fable – films de propagande, contes pour enfants, etc.¹ – usent de procédés tout à fait similaires pour signaler la présence du discours : opposition évidente de thèmes mis en parallèle par le récit, symbolisation, généralisations / synecdoques à partir des éléments représentés (un homme vaut pour « les hommes »), etc. Dans l'exemple qui nous intéresse ici, une morale pourrait être dégagée à partir de la révélation finale : le pouvoir corrompt l'homme (ou, dans sa formulation plus accomplie, tirée de Machiavel, « Le pouvoir corrompt; le pouvoir absolu corrompt absolument »). La monarchie (synecdoque) n'a que faire des véritables problèmes qui affligent leurs serviteurs (mise en parallèle) et gaspille son temps et son énergie dans des guerres intestines. Des exemples contemporains démontrent que l'expérience vidéoludique est tout à fait compatible avec ces visées fabulisantes. Dans les jeux développés de manière indépendante par Jason Rohrer, la morale est inscrite au cœur même des mécaniques de jeu. Au début d'une partie de *Gravitation* (2008), qui dure inévitablement 480 secondes, le joueur découvre rapidement que son avatar peut jouer au ballon avec un enfant, représenté par une poignée de pixels superposés. Après quelques échanges, alors que la portion où s'affiche le monde prend de l'expansion, le joueur prend son envol et peut sauter de plus en plus haut; les rayons de l'immense soleil en arrière-plan semblent littéralement mettre le feu au personnage. Là-haut, des étoiles attendent d'être ramassées par le joueur, qui pourra explorer toujours un peu plus cet univers vertical s'il choisit de consacrer son attention à la configuration des lieux et aux raccourcis qu'ils comportent. Par un soudain rétrécissement et obscurcissement de la fenêtre de jeu, le joueur est périodiquement ramené à la case départ, où les étoiles sont devenues d'énormes blocs de glace qu'il lui faudra pousser dans la cheminée, au grand désespoir de l'enfant qui, elle, voudrait toujours jouer au ballon. Plus le joueur accumule de points en « brûlant » des étoiles, plus il risque, au retour de sa dernière envolée, de ne plus avoir la chance de jouer au ballon; la fillette aura mystérieusement disparu. Inutile ici d'explicitier tout le potentiel symbolique et affectif de cette audacieuse fable interactive; il suffit de noter l'immense

¹ Odin utilise le film *Neighbors* (1952) de Norman McLaren comme exemple type.

intérêt suscité par ce jeu et son prédécesseur (*Passage*, 2007) pour supposer qu'un certain auditoire est ouvert à ce genre de « fabulisation configurative ».

Il n'y a pas que la monarchie qui, tout au long de *Legendary Axe II*, perd son temps et son énergie dans des guerres intestines. Comme le souligne à grand trait le rire démoniaque que l'avatar semble diriger au-delà du quatrième mur, le joueur, lui aussi, a été dupe de cette mascarade. Il a investi effort et attachement émotionnel pour voir se dérober dans les derniers instants du jeu toutes les récompenses auxquelles il était en droit de s'attendre; l'univers n'a pas été purifié de sa propre main, et son extension au sein de l'univers fictif – le bon prince – n'a obtenu ni royaume, ni épouse. Le seul personnage féminin de cet univers n'est pas une jolie princesse qui serait destinée au héros victorieux, comme dans le conte folklorique étudié par Propp, mais un acteur clef dont le geste improbable est synonyme de libération. Tout cela, pour un récepteur qui a l'habitude d'interpréter les œuvres de fiction, n'est pas gratuit. Il est assez facile d'extraire de ces éléments une bonne dose d'autoréférentialité, et ainsi d'effectuer une lecture performative selon l'expression d'Odin. En détachant les visées du bon prince des valeurs rattachées à l'héroïsme (dévotion pour la communauté, altruisme, etc.) et vraisemblablement partagées par le joueur, le jeu incite ce dernier à remettre en question la position bienveillante qu'il a toujours occupée au sein des univers vidéoludiques. En révélant ce décalage à la toute fin de l'expérience, après de nombreuses heures passées aux côtés du bon prince sans aucune indication de sa véritable nature, c'est également la bienveillance associée au « maître du jeu » que le joueur risque de remettre en cause; l'expression « jeu à information incomplète » prend ici un sens tout à fait différent, qui rappelle les manipulations audacieuses de la focalisation au cinéma et en littérature. Mais surtout, en attribuant à un autre personnage le geste décisif pour le salut de cet univers, le jeu retire non seulement au joueur son statut habituel de « centre du bien », mais aussi celui de « centre du monde ». Tout est orchestré pour mettre à mal le fantasme vidéoludique par excellence, le désir de puissance et de maîtrise; le geste final, qui vient castrer d'une certaine manière toute une culture adolescente masculine, n'est pas perpétré par une héroïne inconnue sans raison.

L'usager que nous avons évoqué tout au long de ce segment, et l'activité interprétative que nous avons effectuée en son nom, appartiennent à une réalité largement théorique. À l'époque de la parution de ce jeu, le public était surtout juvénile et sans doute peu enclin à pousser l'interprétation au-delà des limites de la fictionnalisation – ce qui, par ailleurs, serait difficile à confirmer ou infirmer, puisqu'il n'existe aucune trace d'une réception potentiellement discursivisante. Nous avons à dessein choisi un exemple méconnu afin de ne pas révéler les secrets d'œuvres vidéoludiques contemporaines qui mettent en jeu une lecture performative de manière tout à fait évidente, et qui ont bel et bien suscité un mode de réception discursivisant à en juger par les nombreuses discussions sur les forums spécialisés, où les communautés de joueurs débattent des significations potentielles. Le cas de *Braid* (2008) est particulièrement intéressant; le jeu de Jonathan Blow semble lui aussi problématiser la volonté de puissance et le plaisir associé à la maîtrise d'un univers qui caractérisent le jeu vidéo, et ce, de manière particulièrement ironique. En effet, sur le site du jeu, l'auteur incite les joueurs à résoudre les puzzles de leur propre chef, afin de ressentir l'incroyable satisfaction associée à la maîtrise de l'univers qu'il a créé, et dont l'ultime enjeu, encore une fois, est de *trouver la princesse*. Or, les différents indices disséminés à travers cet univers ludique, des mystérieuses pages manuscrites jusqu'aux deux séquences finales,² semblent remettre en question le bienfondé de la quête du protagoniste. Les pouvoirs que ce dernier exerce sur le temps – et donc les mécaniques de jeu – finissent par être associés aux débordements des expérimentations scientifiques qui ont mené à la bombe atomique. Dans ce contexte, la quête de la « princesse » et la volonté de maîtrise auxquelles le joueur est invité à prendre part acquièrent une signification beaucoup plus riche, qui questionne les fondements mêmes de l'expérience vidéoludique et les attentes du joueur au cœur de cette expérience.

Le parcours que nous venons de tracer, du monde jusqu'au discours, n'en est pas un d'exception. Les revirements narratifs majeurs dans des œuvres comme *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *System Shock 2*, *Bioshock* et *Shadow of the Colossus* (Team

² Le jeu possède en effet deux séquences finales distinctes. Si le joueur réussit à trouver les huit étoiles cachées au fil des niveaux – ce qui requiert un dévouement quasi maladif, beaucoup de chance, ou alors une recherche sur internet – il pourra assister à une séquence finale différente, mais qui nourrit une interprétation tout à fait semblable.

lco, 2005) ont incité plusieurs joueurs à faire « parler » le jeu, et à discuter à travers lui du caractère ambigu du bien et du mal, de la posture largement contrôlée du joueur dans un média qui ne cesse de se vendre avec la promesse de l'interactivité, ou encore des débordements de la volonté de puissance que nous avons évoqués dans cette thèse. Certains jeux semblent viser explicitement des lectures performatives ou fabulisantes, et une partie de la communauté vidéoludique répond positivement à ces appels interprétatifs. Voilà un signe clair qu'une institution discursivisante, qui a dynamisé la réception dans les domaines littéraire et cinématographique, est en train d'émerger autour du jeu vidéo. Après tout, la réception interprétative des œuvres de fiction constitue un autre versant du même désir de maîtriser l'objet. Il ne s'agissait pas ici de valoriser l'avènement de cette institution par delà les autres formes de réception déjà clairement établies chez les joueurs. Les concepteurs ont développé des stratégies de mise en monde et de mise en récit qui intègrent sans problème le caractère interactif du média, mais à mesure qu'ils expérimentent avec des stratégies qui ne visent plus seulement le bon fonctionnement des mécaniques de jeu, ils réveillent progressivement les propensions interprétatives d'une communauté de plus en plus variée, et de moins en moins juvénile. Cette expansion comprend un risque : celui, comme dans le cas de *Tetris Worlds*, où une œuvre ne parvient pas à rencontrer son public. Mais il est à parier que cette diversification des modes de réception pourra enrichir grandement notre expérience des univers vidéoludiques.

Bibliographie

- Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore : The Johns Hopkins University Press.
- _____ (1999). « Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*: The Temporality of Ergodic Art », in *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (sous la direction de Marie-Laure Ryan), Bloomington : Indiana University Press, p. 31-41.
- _____ (2001). « Computer Game Studies, Year One », *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, no 1, (juillet) <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>.
- _____ (2003). « Playing Research: Methodological approaches to game analysis », <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>>
- _____ (2007). « Doors and Perception : Fiction vs. Simulation in Games », *Intermédialités* (Montreal), *Jouer*, sous la direction de Bernard Perron, no. 9 (printemps), p. 35-58.
- Adams, Ernest (2004). « Postmodernism and the Three Types of Immersion », *Gamasutra*, <http://www.gamasutra.com/features/20040709/adams_01.shtml>.
- Agnew, Zarinah K. et al. (2007). « The human mirror system : A motor response theory of mind-reading », *Brain Research Review*, no 54, p. 286-293.
- Allard-Chanial, Laurence (1998). « Le spectateur de la fiction interactive. Vers un modèle culturel solipsiste ? », *Cinéma et dernières technologies* (sous la direction de Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Leblanc), Paris : De Boeck Université, p. 251-62.
- Allen, Richard (1999). « Hickcock, or The Pleasures of Metaskepticism », *Alfred Hitchcock, Centenary Essays* (sous le direction de Richard Allen et S. Ishii Gonzales), British Film Institute Publishing.
- Andersen, Peter Bøgh, Berit Holmqvist, Jens F. Jensen (sous la direction de) (1994). *The Computer as Medium*, New York : Cambridge University Press.
- Arsenault, Dominic (2006a). « En eaux troubles : lumière sur l'immersion », *dire. La recherche à votre portée*, Université de Montréal, Montréal, vol. 16, no. 1, automne 2006, p. 46-49.
- _____ (2006b). *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, Montréal : Université de Montréal.
- _____ (2008). « Guitar Hero: "Not Like Playing Guitar At All"? », *Loading*, vol. 2, no. 2, en ligne : <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/32>>
- Arsenault, Dominic, Bernard Perron, Martin Picard et Carl Therrien (2008). « The Methodological Questions in Interactive Films Studies », *New Review of Film & Television*, Vol. 6, No. 3, Décembre 2008, p. 233-252.

- Auerbach, Erich (1968). *Mimésis : la représentation de la réalité dans la littérature occidentale*, Paris : Gallimard.
- Aumont, Jacques, Michel Marie, Alain Bergala et Marc Vernet (1983). *Esthétique du film*, Paris : Nathan.
- Barber, Tyler (2009). « Tiger Woods PGA Tour 10 Review », *Gamespy*, en ligne : <<http://wii.gamespy.com/wii/tiger-woods-pga-tour-10/995384p1.html>>.
- Barthes, Roland (1985 [1966]). « Introduction à l'analyse structurale des récits », in *L'aventure sémiologique*, Paris : Éditions du Seuil.
- _____ (1985b [1969]). « Les suites d'actions », in *L'aventure sémiologique*, Paris : Éditions du Seuil.
- Bartle, R. (1996) « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs », *The Journal of Virtual Environments*, vol. 1, no 1, en ligne : <<http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/bartle.html>>
- Bazin, André (1985 [1975]). *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris : Éditions du Cerf.
- Beau, Frank. Philippe Dubois, Gérard Leblanc (sous la direction de) (1998), *Cinéma et dernières technologies*, Paris : De Boeck Université.
- Bellour, Raymond (1979). *L'analyse du film*, Paris : Éditions Albatros.
- Benedikt, Michael (1992). *Cyberspace: First Steps*, Cambridge : The MIT Press.
- Benveniste, Émile (1966 [1959]). *Problèmes de linguistique générale I*, Paris : Éditions Gallimard.
- _____ (1974 [1970]). *Problèmes de linguistique générale II*, Paris : Éditions Gallimard.
- Berardini, César A. (2004). « Breakdown: Hirofumi Kami Interview », *Team Xbox.com*
- Berthoz, Alain et Gérard Jorland (2004). *L'empathie*, Paris: Odile Jacob.
- Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games*, Cambridge : The MIT Press.
- Bolter, Jay David et Diane Gromala (2003). *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge : The MIT Press.
- Bolter, Jay David et Richard Grusin (1999). *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge : The MIT Press.
- Bonitzer, Pascal (1982). *Le champ aveugle : essais sur le cinéma*, Paris : Gallimard.
- _____ (1992). « Hitchcockian Suspense », in *Everything you Always Wanted to Know About Lacan (But Were Afraid to Ask Hitchcock)* (sous le direction de S. Žižek) London & New York : Verso, p. 15-30.
- Bordwell, David (1985). *Narration in the Fiction Film*, Madison : University of Wisconsin Press.
- _____ (1989a), « A Case for Cognitivism », *Iris*, No 9.

- _____. (1989b). *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Cambridge : Harvard University Press.
- Branigan, Edward (1992). *Narrative Comprehension and Film*, New York : Routledge.
- Bremond, Claude (1973). *Logique du récit*, Paris : Editions du Seuil.
- Burch, Noël (1991). *La lucarne de l'infini*, Paris : Nathan.
- Burnham, Van. (2003). *Supercade. A Visual History of the Videogame age 1971-1984*, Cambridge : The MIT Press.
- Caillois, R. (1967 [1958]). *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris : Gallimard.
- Calder, Andrew J. et al. (1997). « Computer-enhanced emotion in facial expressions », *Proceedings of the Royal Society – Biological Sciences*, no. 264, pp. 919-925.
- Calinescu, Matei (1993). *Rereading*, New Haven : Yale University Press.
- Carlson, John G., Elaine Hatfield (1992). *Psychology of Emotion*, Fort Worth : Harcourt Brace Jovanovich.
- Carroll, Noël (1988a). *Mystifying Movies. Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory*, New York : Columbia University Press.
- _____. (1988b). « Narration. An Alternate Account of Movie Narration », in *Mystifying Movies. Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory*, New York : Columbia University Press, p. 170-81.
- _____. (1996a). « The Paradox of Suspense », in *Suspense, Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations* (sous la direction de Peter Vorderer, Hans J. Wulff, Mike Friedrichsen), Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates, p. 71-92.
- _____. (1996b). *Theorizing the Moving Image*, Cambridge : Cambridge University Press.
- _____. (2003). *Engaging the Moving Image*, New Haven : Yale University Press.
- Changeux, Jean-Pierre (1994). *Raison et plaisir*, Paris : Éditions Odile Jacob.
- Clair, René (1970). *Cinéma d'hier, cinéma d'aujourd'hui*, Paris : Éditions Gallimard.
- Courtés, J. (1993 [1976]), *La sémiotique narrative et discursive. Méthodologie et application*, Paris : Hachette.
- Crawford, Chris (1982). *The Art of Computer Game Design*, Berkeley : McGraw-Hill/Osborne Media.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1975). *Beyond Boredom and Anxiety. The Experience of Play in Work and Games*, Washington : Jossey-Bass Publishers.
- _____. (1997). *Finding Flow. The Psychology of Engagement with Everyday Life*, New York : BasicBooks.
- Csikszentmihalyi, Mihaly et Rick E. Robinson (1990). *The Art of Seeing. An Interpretation of the Aesthetic Encounter*. Malibu : The J. Paul Getty Trust.

- Darley, Andrew (2000). *Visual Digital Culture. Surface play and spectacle in new media genres*, New York : Routledge.
- Didi-Huberman, Georges (1999). *Ouvrir Vénus*, Paris : Gallimard.
- Divers (2000). *Cahiers du Cinéma*, (Dossier: Aux frontières du cinéma), Hors-série (Avril).
- Divers (2002). *Cahiers du Cinéma*, (Dossier: Jeux vidéo), Hors-série (Septembre).
- Douglas, Jane Yellowlees et Andrew Hargadon (2001). « The Pleasures of Immersion and Engagement: Schemas, Scripts and the Fifth Business », *Digital Creativity*, vol. 12, no 3, p. 153-166.
- Dubois, Philippe (1998). « La ligne générale (des machines à images) », in *Cinéma et dernières technologies* (sous la direction de Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Leblanc), Paris : De Boeck Université, p. 19-39.
- Duflo, Colas (1997). *Jouer et Philosopher*, Paris : PUF.
- Dufour, Éric (2006). *Le cinéma d'horreur et ses figures*, Paris : PUF.
- Eco, Umberto (1985 [1979]). *Lector in fabula ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris : Bernard Grasset.
- Fink, Eugen (1966). *Le jeu comme symbole du monde*, Paris : Éditions de Minuit.
- Fish, S. (2007 [1980]), *Quand lire c'est faire. L'autorité des communautés interprétatives*, Paris: Les prairies ordinaires.
- Frasca, Gonzalo (2001). « Rethinking Agency and Immersion: Video Games as a Means of Consciousness-raising », *Digital Creativity*, vol. 12, no 3 (septembre), p. 167 – 174.
- _____. (2003). « Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology », in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J. P. Wolf et Bernard Perron), New York : Routledge, p. 221-35.
- Friedl, Markus (2003). *Online Game Interactivity Theory. Advances in Computer Graphics and Game Development*, Hingham : Charles River Media.
- Gallese, Vittorio et Alvin Goldman (1998). « Mirror neurons and the simulation theory of mind-reading, *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 2, no 12 (décembre), p. 493-501.
- Gansing, Kristoffer. « The Myth of Interactivity or The Interactive Myth?: Interactive Film as an Imaginary Genre », <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Gansing.pdf>>
- Gardies, André (1972). « Vers un mode de rapport nouveau avec le spectateur : le ludique », *Alain Robbe-Grillet*, Paris : Éditions Seghers, p. 93-102.
- _____. (1983). *Le cinéma de Robbe-Grillet : essai sémiocritique*, Paris : Albatros.
- _____. (1988). « Le pouvoir ludique de la focalisation », *Protée*, vol. 16, no 1-2 (hivers/printemps), p. 139-44.
- _____. (1993). « Le réglage diégétique », in *L'espace au cinéma*, Paris : Méridiens Klincksieck, p. 61-68.

- Gaudreault, A. (1997) « Les vues cinématographiques selon Georges Méliès, ou: comment Mitry et Sadoul avait peut-être raison d'avoir tort (même si c'est surtout Deslandes qu'il faut lire et relire) », in J. Malthête and M. Marie (eds.) *Georges Méliès, l'illusionniste fin de siècle?*, Paris: Presses de la Sorbonne Nouvelle/Colloque de Cerisy, p. 111-31.
- _____ (1999) *Du littéraire au filmique*, Paris : A. Colin.
- Gaudreault, André et François Jost (1990). *Le récit cinématographique*, Paris : Nathan.
- Gaudreault, André et Philippe Marion (2000). « Un média naît toujours deux fois... », *Sociétés et Représentations*, no 9 (avril), p. 21-36.
- _____ (2006). « Cinéma et généalogie des médias », *MédiaMorphoses*, no 16, Paris : Armand Colin, p. 24 à 30.
- Gee, James Paul (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York : Palgrave Macmillan.
- _____ (2007). *Good Video Games + Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy (New Literacies and Digital Epistemologies)*, Peter Lang Publishing.
- Genette, Gérard (1972). *Figures III*, Paris : Seuil.
- Genvo, Sébastien (sous la direction de) (2005). *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan.
- Gervais, Bertrand (1993). *À l'écoute de la lecture*, Montréal : VLB Éditeur.
- _____ (1998). *Lecture littéraire et explorations en littérature américaine*, Montréal : XYZ.
- Gervais, Bertrand et Rachel Bouvet (sous la direction de) (2007). *Théories et pratiques de la lecture littéraire*, Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Gingold, Chaim (2003). *Miniature Gardens & Magic Crayons: Games, Spaces, & Worlds*, Mémoire de maîtrise, Atlanta: Georgia Institute of Technology.
- Goffman, Erving (1991). *Les cadres de l'expérience*, Paris : Éditions de Minuit.
- Gombrich, Ernst Hans (1991). *Ce que l'image nous dit : entretiens sur l'art et la science*, Paris : Adam Biro.
- _____ (2000). *Art and illusion : a study in the psychology of pictorial representation*, Princeton : Princeton University Press.
- Grau, Oliver (2003). *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge : The MIT Press.
- Greimas, Algirdas-Julien (1972 [1966]). *Sémantique structurale. Recherche de méthode*, Paris : Librairie Larousse.
- _____ (1970). *Du sens : essais sémiotiques*, Paris : Editions du Seuil.

- Greenfield, Patricia Marks (1984). *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers*. Cambridge : Harvard University Press.
- Grodal, Torben (1997). *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford : Clarendon Press.
- _____ (2000). « Video Games and the Pleasures of Control », *Media Entertainment. The Psychology of its Appeal* (sous la direction de Dolf Zillmann et Peter Vorderer), Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates, p. 197-213.
- _____ (2003). « Stories for Eye, Ear, and Muscles : Video Games, Media, and Embodied Experiences », in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J.P. Wolf et Bernard Perron), New York : Routledge, p. 129-156.
- _____ (2009). *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film*, New York: Oxford University Press.
- Grodal, Torben et Andreas Gregersen (2009). « Embodiement and Interface », *The Video Game Theory Reader 2* (sous la direction de Bernard Perron et Mark J.P. Wolf), New York : Routledge.
- Harms, William (1999), « *System Shock 2* Review », *PC Gamer*, en ligne : <www.pcgamer.com>
- Herman, David (2000). « Narratology as a Cognitive Science », *Image & Narrative* (septembre), en ligne : <<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/davidherman.htm>>.
- Holmqvist, Berit (1994). « Face to Interface », in *The Computer as Medium* (sous la direction de Peter Bøgh Andersen, Berit Holmqvist, Jens F. Jensen), New York : Cambridge University Press, p. 222-35.
- Howells, Sacha A. (2002). « Watching a Game, Playing a Movie: When Media Collide », *ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces* (sous la direction de Geoff King et Tanya Krzywinska), London : Wallflower Press, p. 110-121.
- Huizinga, Johan (1951 [1938]). *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard.
- Hutchins, E., Hollan, J., & Norman, D. (1986). « Direct Manipulation Interfaces », in *User Centered System Design: New Perspectives in Human-Computer Interaction*, (sous la direction de Lawrence D. A. Norman et S. W. Draper) Hillsdale : Erlbaum Associates.
- Iacoboni et al. (2005). « Grasping the Intentions of Others with One's Own Mirror Neuron System », *PLoS Biology*, vol. 3, no 3, en ligne: <<http://biology.plosjournals.org/>>
- Iser, Wolfgang (1978). *The Act of Reading. A Theory of Aesthetic Response*, Baltimore : The Johns Hopkins University Press.
- _____ (1993). *The Fictive and the Imaginary : Charting Literary Anthropology*, Baltimore : John Hopkins University Press.

- Jarvinen, A. (2002). « Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games », in *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* (sous la direction de F. Mäyrä.), p.113-128, Tampere : Tampere University Press.
- Jauss, Hans Robert (1974). « Levels of Identification of Hero and Audience », *New Literary History*, vol.V, no. 2 (hiver), p. 283-317.
- _____ (1978). *Pour une esthétique de la réception*, Paris: Gallimard.
- Jenkins, Henry (2002). « Games as Narrative Architecture » in *First Person. New Media as Story, Performance and Game* (sous la direction de Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan), Cambridge : The MIT Press.
- _____ (2006a). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York : New York University Press.
- _____ (2006b). *Fans, Bloggers, and Gamers : Exploring Participatory Culture*, New York : New York University Press.
- _____ (2007). *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*, New York : New York University Press.
- Jost, François (1988). « La narratologie. Point de vue sur l'énonciation », in *Cinémaction*, no 47, Paris : Cerf-Corlet, 1988, p. 63-66.
- Jurgenson, Albert et Sophie Brunet (1990). *Pratique du montage*, Paris : FEMIS.
- Juul, Jesper (2001). « The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression » Computer Game and Digital Cultures Conference Proceedings, sous la direction de Frans Mäyrä, Tampere: Tampere University Press, p.323-329, en ligne : <<http://www.jesperjuul.dk/text/openandtheclosed.html>>.
- _____ (2005). *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge : The MIT Press.
- Kent, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*, New York : Three Rivers Press.
- King, Geoff et Tanya Krzywinska (sous la direction de) (2002). *ScreenPlay. Cinema/videogames/ interfaces*, Londres : Wallflower Press.
- King, Lucien (sous la direction de) (2002). *Game On: The History and Culture of Videogames*, New York : Universe.
- Klepek, Patrick (2009). « The Reason Why Tony Hawk: Ride Was Destined For Failure From Day One », *The Feed*, en ligne : <g4tv.com>.
- Klevjer, Rune (2006). *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, University of Bergen.
- Krzywinska, Tanya (2003) « Playing Buffy: Remediation, Occulted Meta-game-physics and the Dynamics of Agency in the Videogame Version of Buffy the Vampire Slayer », *Slayage*, no 2.4, en ligne : <<http://www.slayageonline.com/Numbers/slayage8.htm>>

- Le Diberder, Alain (1996). "L'interactivité, une nouvelle frontière du cinema." (Dossier: Numérique, Virtuel, Interactif. Demain le Cinéma), *Cahiers du Cinéma*, No 503 (Juin), p. 122-126.
- Le Diberder, Alain et Frédéric Le Diberder (1998). *L'Univers des jeux vidéo*, Paris : Éditions La Découverte.
- Le Diberder, Alain et Patrick Longuet (1994). « Le jeu vidéo : l'aventure au coin de la chambre », *Revue d'esthétique*, no 25, p. 93-104.
- Leblanc, Gérard (1998). « Quelle autre scène ? (réel / virtuel), *Cinéma et dernières technologies* (sous la direction de Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Leblanc), Paris : De Boeck Université, p. 55-65.
- Ledoux, Joseph (1996). *The Emotional Brain. The Mysterious Underpinnings of Emotional Life*, New York : Simon & Schuster.
- Lessard, Jonathan (2010), « Lovecraft, le jeu d'aventure et la peur cosmique », *Loading...* vol. 4, no. 6, en ligne : <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/89>>.
- Lévy, Pierre (1991). *L'idéographie dynamique. Vers une imagination artificielle ?*, Paris : Éditions La Découverte.
- Loftus, Geoffrey et Elizabeth Loftus (1983). *Mind at Play : The Psychology of Video Games*, New York : BasicBooks.
- Lounas, Thierry (1998). « Jeux-vidéo et télévision, tirs croisés », *Les Cahiers du Cinéma*, no 526 (été), p.76-77.
- Mactavish, Andrew (2002). « Technological Pleasure: The Performance and Narrative of Technology in *Half-Life* and other High-Tech Computer Games », in *ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces* (sous la direction de Geoff King et Tanya Krzywinska), London : Wallflower Press. p. 33-49.
- Mandler, Jean M. (1984). *Stories, scripts, and scenes: Aspects of schema theory*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*, Cambridge : The MIT Press.
- Mateas, Michael et al. (2007). « Presence and Engagement in an Interactive Drama », Actes de la conférence du SIGCHI *Human factors in computing systems* tenue à San Jose.
- McCloud, Scott (1999). *L'art invisible*, Paris : Vertige graphic.
- McLuhan, Marshall (1972 [1964]). *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*, Montréal : Editions Hurtubise.
- _____. (1989). *The global village : transformations in world life and media in the 21st century*, New York : Oxford University Press.
- McMahan, Alison (1999). « The Effect of Multiform Narrative on Subjectivity », in *Screen*, vol. 40, no 2 (été), p. 146-57.

- _____ (2003). « Immersion, Engagement, and Presence », *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J. P. Wolf et Bernard Perron) New York : Routledge.
- McRoy, Jay (2006). « 'The Horror is Alive': Immersion, Spectatorship, and the Cinematics of Fear in the Survival Horror Genre », *Reconstruction*, vol. 6, no 1 (hiver), <<http://reconstruction.eserver.org/061/mcroy.shtml>>
- Metz, Christian (2003 [1968-1972]). *Essais sur la signification au cinéma, Tomes I et II*, Paris : Klincksieck.
- _____ (1984 [1977]), *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris : Christian Bourgois Éditeur.
- _____ (1991). *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*, Paris : Méridiens Klincksieck.
- Moser, Mary Anne et Douglas MacLeod (sous la direction de) (1996). *Immersed in Technology. Art and Virtual Environments*, Cambridge : The MIT Press.
- Morris, Sue (2002). « First-Person Shooters – A Game Apparatus », in *ScreenPlay. Cinema/videogames/interfaces* (sous la direction de Geoff King et Tanya Krzywinska), London : Wallflower Press, p. 81-97.
- Murray, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge : The MIT Press.
- Myers, David (1990). « Computer Game Genres », *Play & Culture*, no 3 (1990), p. 286-301.
- Naimark, Michael (1990). « Realness and Interactivity », in *The Art of Human-Computer Interface Design* (sous la direction de Brenda Laurel), Reading : Addison-Wesley, p. 455-457.
- Negroponte, Nicholas (1995). *Being Digital*, New York : Random House.
- Niesz, Anthony J. et Norman N. Holland (1984). « Interactive Fiction », *Critical Inquiry*, no 11 (septembre), p. 110-29.
- Niney, François (1998). « Y aurait-il un cinéma sans cadre », *Cinéma et dernières technologies* (sous la direction de Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Leblanc), De Boeck Université, Paris, 1998, p. 171-88.
- Odin, Roger (1983). « Pour une sémio-pragmatique du cinéma », *IRIS*, vol. 1, no 1 (1er trimestre), p. 67-81.
- _____ (1990). *Cinéma et production de sens*, Paris : Armand Colin.
- _____ (2000a). *De la fiction*, Bruxelles : De Boeck Université.
- _____ (2000b). « Sémio-pragmatique et intermédialité », *Sociétés et Représentations*, no 9 (avril), p. 115-27.
- Pavel, Thomas (1988). *Univers de la fiction*, Paris : Éditions du Seuil.

- Perron, Bernard (1997). *La spectature prise au jeu : la narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif*, thèse de doctorat, Montréal : Université de Montréal.
- _____ (1999). « Un indice pour ouvrir le jeu », *Cinémas*, vol.10, no 1, p. 93-110.
- _____ (2002). « Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif », in *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*, Québec : Éditions Nota bene, p. 285-343.
- _____ (2002). « L'approche ludique du cinéma de fiction : un jeu à motif mixte », *Compar(a)ison*, Culture médiatique, vol. 2, p. 69-88.
- _____ (2003). « From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies », in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J.P. Wolf et Bernard Perron), New York : Routledge, p. 237-58.
- _____ (2005a). « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions », *DIGRA 2005 International Conference*, Simon Fraser University, Vancouver.
- _____ (2005). « Jeu vidéo et émotions », in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : L'Harmattan, p. 347-366.
- _____ (2007). « Introduction », *Intermédiatités* (Montreal), *Jouer*, sous la direction de Bernard Perron, no. 9 (printemps), p. 9-13.
- Perron, Bernard et Carl Therrien (2007). « >>Pointez-et-cliquez ici<< Les figures d'interactivité dans le cinéma interactif des premiers temps », *Film Style*, sous la direction d'Enrico Biasin, Giulio Bursi, Leonardo Quaresima, Udine : Forum, p. 395-403.
- Perron, Bernard et Mark J. P. Wolf (sous la direction de) (2003). *The Video Game Theory Reader*, New York : Routledge.
- Pimentel, Ken et Kevin Teixeira (1993). *Virtual Reality, Through the New Looking Glass*, New York ; Montreal : Intel/Windcrest.
- Plutchik, Robert (1994). *The Psychology and Biology of Emotion*, New York : HarperCollins.
- _____ (2003). *Emotions and Life. Perspectives From Psychology, Biology, and Evolution*, Washington: American Psychological Association.
- Poole, Steven (2000). *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, New York: Arcade Publishing.
- Posner, M. et M. Raichle (1997), *L'esprit en images*, Paris: De Boeck.
- Poster, Mark (1999). « Theorizing Virtual Reality: Baudrillard and Derrida », in *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (sous la direction de Marie-Laure Ryan), Bloomington : Indiana University Press, p. 42-60.
- Propp, Vladimir (1973 [1928]). *Morphologie du conte*, Paris : Éditions du Seuil.
- Prince, Gérald (1987). *Dictionary of Narratology*, Linclon: University of Nebraska Press.

- Quéau, Philippe (1986). *Éloge de la simulation. De la vie des langages à la synthèse des images*, Seyssel : Éditions du Champ Vallon.
- Raessens, Joost et Jeffrey Goldstein (sous la direction) (2005). *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge : MIT Press
- Ramachandran, Vilayanur S. (2000). « Mirror Neurons and Imitation Learning as the Driving Force Behind 'The Great Leap Forward' in Human Evolution », *Edge*, en ligne : <http://www.edge.org/3rd_culture/ramachandran/ramachandran_index.html>.
- _____ (2006). « Mirror Neurons and the Brain in the Vat », *Edge*, en ligne : <http://www.edge.org/3rd_culture/ramachandran06/ramachandran06_index.html>.
- Reichle, E. D., Rayner, K., & Pollatsek, A. (2006). « E-Z Reader: A cognitive-control, serial-attention model of eye-movement control during reading », *Cognitive Systems Research*, no 7, p. 4-22.
- Reisner, Thomas A. (1992). « Game Universes and Literary Scenarios », in *Association canadienne de sémiotique*, vol. 12, no 3, p.49-66.
- Rheingold, Howard (1993). *La réalité virtuelle*, Paris : DUNOD.
- Ricoeur, Paul (1983). *Temps et récit. Tome I*, Paris : Éditions du Seuil.
- _____ (1984). *Temps et récit II. La configuration du temps dans le récit de fiction*, Paris : Éditions du Seuil.
- Rieser, Martien et Andrea Zapp (sous la direction de) (2002). *New Screen Media*, London : BFI Publishing.
- Rutter, Jason et Jo Bryce (sous la direction) (2006). *Understanding Digital Games*, Thousand Oaks et Londres : SAGE Publications.
- Ryan, Marie-Laure (1999). « Introduction », in *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (sous la direction de Marie-Laure Ryan), Bloomington : Indiana University Press, p. 1-28.
- _____ (2001). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore : The Johns Hopkins University Press.
- _____ (2006). *Avatars of Story*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- _____ (2007). « Jeux narratifs, fictions ludiques », *Intermédialités* (Montreal), *Jouer*, sous la direction de Bernard Perron, no. 9 (printemps), p. 15-34.
- Salen, Katie et Eric Zimmerman (2003). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge : MIT Press.
- Schaeffer, Jean-Marie (1999). *Pourquoi la fiction ?*, Paris : Éditions du Seuil.
- Smith, Greg M. « Introduction: A Few Words about Interactivity », in *On a Silver Platter. CD-ROMs and the Promises of a New Technology*, (sous la direction de Greg M. Smith), New York : New York University Press, p. 1-34.

- _____. (2007). *Film Structure and the Emotion System*, Cambridge : Cambridge University Press.
- Smith, Murray (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, New York : Oxford University Press.
- Smith, Susan (2000). *Hitchcock : Suspense, Humour and Tone*, British Film Institute Publishing.
- Spariosu, Mihai (1982). *Literature, Mimesis and Play. Essays in Literary Theory*, Tübingen : Narr.
- Spoors, Glen R. (2005). *Meaning and Emotion in Squaresoft's Final Fantasy X: Re-Theorising "Realism" and "Identification" in Video Games*, thèse de doctorat, Perth : Edith Cowan University.
- Suits, Bernard (1985). « The Detective Story : A Case Study of Games in Literature », *Revue canadienne de littérature comparée*, vol. 12, no 12 (juin), p. 200-19.
- Tan, Ed S. (1996). *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film As an Emotion Machine*, Mahwah : Lawrence Erlbaum Associates.
- Taylor, Laurie (2002). *Video Games: Perspective, Point-of-View, and Immersion*, mémoire de maîtrise, University of Florida.
- Tesson, Charles. « La guerre des boutons. Cinéma et jeux vidéo », in *Cahiers du cinéma*, hors série (avril 2000), p. 40-43.
- Thérien, G. (1990), « Pour une sémiotique de la lecture », *Protée*, Vol. 18, no 2, p. 67-80.
- Therrien, Carl (2005a). « L'appel de la simulation. Deux approches du design vidéoludique », Genvo, Sébastien (sous la direction de), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : L'Harmattan.
- _____. (2005b). *La problématique de la transparence revisitée par le jeu vidéo*, Montréal : Université de Montréal.
- _____. (2006). « Le cinéma sous l'emprise du jeu. Références ludiques et mise au jeu dans le cinéma contemporain », *Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines*, Paris : Dis Voir.
- _____. (2008a). « CD-ROM Games », in *The Video Game Explosion. A History from Pong to Playstation and Beyond* (sous la direction de Mark J.P. Wolf), Westport : ABC-CLIO, p. 121-125.
- _____. (2008b). « Graphics in Video Games », in *The Video Game Explosion. A History from Pong to Playstation and Beyond* (sous la direction de Mark J. P. Wolf), Westport : ABC-CLIO, p. 239-50.
- Todorov, Tzvetan (1977). *Théories du symbole*, Paris : Seuil.
- Turkle, Sherry (1997). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York : Simon & Schuster.

- _____ (2005 [1984]). *The Second Self. Computers and the Human Spirit*, Cambridge : The MIT Press.
- Turner, Fred (2006). *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago : University Of Chicago Press.
- van den Hoogen, Wouter M., Wijnand A. Ijsselsteijn, Yvonne A. W. de Kort (2009). « Effects of Sensory Immersion on Behavioural Indicators of Player Experience: Movement Synchrony and Controller », *Digra 2009 International Conference*, en ligne : <<http://www.digra.org/dl>>.
- Verstraten, Paul. « Le film m'a menti. *Stagefright* d'Alfred Hitchcock », *Vertigo* (Rhétorique de cinéma), vol. 6/7, no 1-2.
- Walton, Kendall (1990). *Mimesis as make-believe : on the foundations of the representational arts*, Cambridge : Harvard University Press.
- Wardrip-Fruin, Noah et Pat Harrigan (sous la direction de) (2004). *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge : The MIT Press.
- _____ (2007). *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, Cambridge : The MIT Press.
- Weinbren, Grahame (2002). « Mastery (Sonic C'est Moi) », in *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative* (sous la direction de Martin Rieser et Andrea Zapp), Londres : British Film Institute, p. 179-191.
- Wolf, Mark J. P. (1997). « Inverting Space. Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games », in *Film Quarterly*, vol. 51, no 3 (automne), p. 11-23.
- _____ (sous la direction de) (2001). *The Medium of the Video Game*, Austin: University of Texas Press.
- _____ (sous la direction de) (2008). *The Video Game Explosion. A History From Pong to Playstation and Beyond*, Wesport: Greenwood Press.
- Wolf, Mark J. P. et Bernard Perron (2003), « Introduction », in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J. P. Wolf et Bernard Perron), New York : Routledge, p. 1-24.
- Zillmann, Dolf (1996). « The Psychology of Suspense in Dramatic Exposition », in *Suspense, Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations* (sous la direction de Peter Vorderer, Hans J. Wulff, Mike Friedrichsen), Lawrence Erlbaum Associates.